Kingdom Hearts

Suplemento
para o jogo

Villian Marinho

Este é um projeto realizado pela Editora Virtual Infinitum, sob a licença Creative Commons. A **Editora Virtual Infinitum** é um projeto da X4 IDS para a publicação de novos talentos na internet. Estamos abertos para publicar, editar e ajudar na divulgação de pessoas que tenham **livros**, **sistemas de RPG**, **contos**, **poesias**, **fotografias**, **desenhos**, etc.

Aceitamos qualquer outro tipo de conteúdo que pode ser disponibilizado via PDF (online e para impressão) sob a licença Creative Commons. Queremos distribuir gratuitamente conteúdo de qualidade através da internet e ajudar quem tem algo a dizer.

Atualmente somos a editora oficial da Revista Digital Acerto Crítico e também podemos ser sua editora virtual. Entre em contato conosco através do email infinitum@x4ids.com.br. Estamos aguardando.

Kingdom Hearts®

Kingdom Hearts é uma série de jogos de RPG desenvolvidos e publicados pela Square Enix (antiga Squaresoft). É resultado da colaboração entre Square e Disney Interactive Studios. Todos os seus personagens, imagens e referências são marcas registradas de seus respectivos autores;

3D&T Alpha®

Sistema de RPG criado por Marcelo Cassaro, com o objetivo de apresentar o RPG para iniciantes ou para pessoas que não têm como gastar muito. É vendido em lojas especializadas ou pode ser pego gratuitamente no site da jambo. (WWW.jamboeditora.com.br);

Revista Acerto Critico

A Revista Digital Acerto Crítico é uma revista de RPG, totalmente gratuita, e está aberta para vários sistemas, mas com o foco em 3D&T. Ela é formada por um grupo de amigos que são jogadores e mestres veteranos em RPG, e que procuram fazer um ótimo trabalho para trazer entretenimento para os leitores. Criada por André Henrique Paula e dirigida por Arthur Amaral tem o apoio da Editora Virtual Infinitum e empresa X4IDS.

Sites

Site: http://www.acertocritico.tk/
Blog: http://acertocritico.wordpress.com/
Twitter: http://www.twitter.com/acertocritico
Comunidade do Orkut:
http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=17047849
Blog “Os arquivos perdidos do Anjo D’Rocha:
http://oanjoderochaarquivosperdidos.blogspot.com/

Adaptação:

Criação e Desenvolvimento

Arthur "Commoner" Amaral

Willian Marinho “Timão”

Edição e Revisão

Willian Marinho “Timão”

Pedro Gabriel “Anjo D’Rocha”

Uchiha Dan “Kazumi_Kun”

Diagramação

Willian Marinho “Timão”

Capa

Willian Marinho “Timão”

Vinicius Machado “ylykatop”

Caça-Piolhos

Pedro Gabriel “Anjo D’Rocha”

Uchiha Dan “Kazmui_Kun”

Willian Marinho “Timão”

Feito ao som de

Ventura - Los Hermanos

The Very Best Of – Nirvana

Desaconselhável para pessoas com Q.I menor que 80

Índice

• Um Pouco de Historia

Kingdom Hearts é uma franquia um tanto inusitada. Idealizada e produzida por Tetsuya Nomura, a série têm como diferencial a união dos vários universos da Disney com Final Fantasy, a maior franquia da Squarenix. Com uma história envolvente e original, kingdom hearts hoje é um dos jogos de RPG mais queridos do mundo, tendo até agora 3 títulos, e mais três a caminho.

A história de Sora, Riku, Kairi e de tantos outros envolveram e surpreenderam os jogadores de um ponto de vista até então não visto em outros RPGs desde Final Fantasy e outros jogos de peso. E a Acerto Crítico orgulhosamente apresenta para vocês esta obra adaptada para 3D&T. Então aproveitem e divirtam-se com este encarte!

Capitulo 1
Mecanicas Basicas

Kingdom hearts é um jogo abrangente, que permite até certo ponto incluir de tudo um pouco em sua ambientação. Antes de começarmos nossa campanha ambientada no game, são necessárias antes algumas considerações mecânicas para o jogo rolar numa boa, além de apresentar algumas coisas inéditas para o 3D&T Alpha, como você verá mais abaixo. A partir dessas mecânicas básicas, pode-se começar uma campanha em kingdom hearts tranquilamente, ainda mais se você já jogou algum dos jogos. Então siga em frente e descubra estes e outros segredos sobre a série!

Vantagens e Desvantagens únicas permitidas

Em Kingdom hearts, encontramos toda variedade de seres e culturas, desde os seres aquáticos de Atlântica, passando pelos assustadores habitantes de Halloween Town e os programas digitais de Space Paranoids. Logo, quase todas as vantagens e desvantagens únicas são permitidas, com as devidas restrições para cada mundo (por exemplo, na traverse town pode ser encontrada qualquer raça, enquanto que em atlântica, somente personagens com a vantagem única anfíbio vivem aqui). O mestre é livre para restringir quaisquer raças que julgue impróprias para a aventura (como algumas vantagens únicas do tipo Construto, como mecha e nanomorfo).

Vantagens e Desvantagens permitidas

Basicamente, é permitido pegar quaisquer vantagens e desvantagens vistas no manual, respeitando o limite de acordo com a pontuação básica. Vantagens que podem ser muito apelativas no início, como alquimista e magia irresistível, podem ser permitidas apenas em campanha.

Como regra opcional, pode-se permitir apenas uma vantagem convencional, enquanto outras podem ser alocadas em sua arma ou armadura especial (veja mais abaixo). Mais adiante, são apresentadas duas novas vantagens baseadas no mundo de Kingdom Hearts, assim como novos efeitos de Armas Especiais e magias inéditas.

Uma exceção sobre as vantagens pode ser aplicada à Magia Negra. No universo de KH, os poderes das trevas são muito mais difíceis de serem dominados, podendo levar seus usuários a perdição, como foram os casos de Riku e Maleficent. Por isso, Magia Negra em Kingdom Hearts custam 3 pontos ao invés do comum 2 pontos.

Um personagem pode comprar por 2 pontos se quiser, mas para cada vez que utilizar uma magia desta escola, deve fazer um teste de Resistência-2. Em caso de sucesso nada ocorre, porém se o personagem falhar, recebe os malefícios da Desvantagem Dependência (Magia Negra), podendo se tornar um PdM.

Pontuação Básica

A pontuação mais básica para um personagem inicial em Kingdom Hearts é de 5 pontos, por que permite a aquisição de kits de personagem ou de uma arma especial. O máximo de pontos que um personagem inicial pode começar adquirindo todos estes recursos é de 7 pontos; acima disto já é considerado forte demais para um personagem começar.

Economia

Todo mundo, ou todos os mundos no nosso caso, tem um sistema de comércio. Cada lugar vende seus próprios itens, como poções, antídotos e serviços próprios. Por padrão, todas estas barganhas são compradas com munnies, a moeda padrão entre os mundos de kingdom he-

arts. Considere o sistema padrão de moedas no Box da página 14 do manual 3D&T Alpha. Todos os itens que aparecem no manual podem ser usados aqui, e na descrição do gummi ship existe uma pequena tabela de conversão de Pontos de Experiência para munnies, para auxiliar o mestre na hora das compras dos personagens.

Armas e Armaduras Especiais:

É fato: todos os inimigos, ou pelo menos a maioria, que apareceram em kingdom hearts são praticamente invulneráveis a ataques comuns, e a menos que todos os personagens do grupo sejam magos ou algo relacionado terá pouca chance contra inimigos como os heartless e os nobodies. Por isso, quando um personagem é criado, o mestre pode, e deve, criar uma arma ou armadura especial para o personagem, ou supervisionar o jogador a criar uma arma própria.

Uma arma especial pode ser construída por no máximo 3 pontos de personagem, ou 30PEs, para um personagem recém-criado. Ele pode evoluí-la conforme a campanha, adicionando vantagens convencionais a ela, ou incluindo as características especiais de uma arma especial, ficando a critério do jogador. O mesmo vale para armaduras especiais, porém com um único detalhe: A vantagem invulnerabilidade só pode ser adquirida com autorização do mestre, podendo haver custos ou não para pegá-la.

Regra Opcional: Um mestre pode achar muito apelativo incluir características especiais e vantagens numa mesma arma ou armadura durante a campanha, podendo virar até mesmo uma corrida armamentista. Para estes casos, estabeleça um limite de quantos Pontos de Experiência podem ser colocados nos equipamentos mágicos. Uma sugestão é que se estabeleça um limite de 12 pontos, ou 120 PEs, para uma arma ou armadura. Caso queira mais poderes, adquira outra arma.

Segue abaixo uma pequena lista com novas características para armas especiais e armaduras especiais, e uma nova arma, a Keyblade.

Armas Especiais

Atordoante (20 PEs): Esta arma permite que você derrote um adversário sem matá-lo. Em combate com esta arma, quando você ataca e a FA supera a FD, seu ataque não causa dano, mas a vítima fica atordoada, sendo considerado um alvo indefeso (só a armadura conta na FD) naquela rodada. Caso consiga um acerto crítico, a vítima além de ficar atordoada, sofre um redutor de -1 em Força e resistência, devido à dor forte.

Explosão Elemental (10PEs): escolha um dos seis Caminhos Elementais da Magia: Fogo, Água, Ar, Luz, Terra ou Trevas. Sempre que o usuário de uma Arma Especial com Explosão Elemental obtiver um Acerto Crítico, uma explosão com o elemento escolhido envolve o alvo, provocando +3 pontos de dano com este elemento. O tipo de elemento deve ser decidido quando o personagem adquire esta Habilidade Especial, e não pode ser alterado mais tarde.

Dançarina (20PEs): uma Arma Especial Dançarina pode ser liberada, através de uma palavra de comando, para que lute sozinha! A arma passa a levitar ao lado do personagem (não se distanciando a mais de 1m) e atacando com Força de Ataque igual Força do personagem + 1d6+ bônus que a arma possuir. Enquanto a Arma Especial Dançarina luta sozinha, o personagem esta livre para fazer qualquer outra coisa. A arma pode ser pega novamente a qualquer momento, mas uma vez que isso seja feito, ela não poderá ser ativada novamente nos próximos cinco turnos.

Defensora (15PEs): esta Arma Especial também é efetiva para defender seu usuário. No início de cada rodada, o usuário de uma espada defensora pode escolher se quer aplicar o bônus normal de +1 à sua Força de Ataque para causar maior dano, ou se prefere aplicar este mesmo bônus à sua jogada de Força de Defesa. Essa decisão deve ser tomada no início de cada rodada, e antes de se realizar o ataque.

Elétrica (10PEs): sempre que o usuário de uma Arma Especial Elétrica acerta um alvo, este sofre o dano normal da arma, +2 por eletricidade. Esta Arma Especial não oferece nenhum bônus em sua Força de Ataque. O dano desta Arma Especial sempre será baseado em eletricidade.

Flamejante (10PEs): funciona exatamente da mesma forma que Elétrica, mas o dano adicional de +2 é por fogo. Esta Arma Especial geralmente estará envolta em chamas.

Gélida (10PEs): funciona exatamente da mesma forma que Elétrica, mas o dano adicional de +2 é

por frio. Esta Arma Especial geralmente estará envolta por cristais de gelo.

Teleguiada (15PEs): apenas para Armas Especiais que causam dano por Poder de Fogo. Quando o usuário desta Arma Especial ataca um alvo, este sofre uma penalidade de -1 em seu teste de Esquiva e na FD.

Tiro Longo (5PEs): apenas para Armas Especiais que causam dano por Poder de Fogo. Esta Arma Especial pode alcançar uma distância muito maior. Para efeitos de alcance, considere que o usuário possui PdF+2.

Armaduras Especiais

Forma Alternativa (30PEs): Sua armadura possui um componente especial, seja mágico ou tecnológico, que permite alterações em sua estrutura. Em regras, você pode escolher duas características especiais para sua armadura, ou mesmo vantagens para ela dentro do limite de pontos (30PEs). Para alterar a forma da armadura, leva-se uma rodada completa.

Invisível (20PEs): A armadura torna o usuário invisível por 1d rodadas, ou até o usuário fazer um ataque ou ser atacado. Gastando 1PM por rodada, o personagem pode manter a invisibilidade da armadura mesmo em combate.

Refletora (20, 30 ou 40PEs): Esta armadura oferece os mesmos efeitos da vantagem reflexão, porém ela possui três níveis diferentes: Por 20PEs, ela reflete ataques por dano físico (corte, perfuração e esmagamento); Por 30 PEs, ela reflete dano por energia (fogo, frio, elétrico, químico e sônico); e por 40 PEs, reflete danos causados por magias de ataque (que causem dano direto).

Parceira (25PEs): A armadura não é apenas um equipamento seu, ela é sua aliada! Em regras, você pode construir sua armadura com uma quantidade de pontos igual a do personagem jogador, porém ela não deve possuir um valor em habilidade (neste caso, usa-se a habilidade do usuário). Você pode invocá-la gastando 1PM, e os dois lutam seguindo as regras da vantagem parceiro. Dois detalhes devem ser levados em conta: A armadura da vestimenta é levada em conta na Força de Defesa, não importando se a sua for maior. E você também deve possuir a vantagem parceiro, para poder usar todas as habilidades da armadura.

Novo Item Keyblade

A arma principal em Kingdom Hearts, a Keyblade é a única coisa que pode fechar os mundos, prevenindo os Heartless de consumirem o coração do mundo. É uma das poucas armas que pode destruir os Heartless e os Nobodies por completo, mas por causa dela, o seu possuidor (Sora, Rei Mickey, entre outros) é constantemente perseguido por eles. A keyblade é uma combinação de espada com formato de chave e possui o poder de abrir qualquer porta ou fechadura.

A origem da Keyblade é um mistério. A lenda sobre o artefato se divide em duas vertentes: Uma afirma que a Keyblade trará o caos e a destruição, enquanto outra diz que ela trará a paz e harmonia para o universo. No entanto, a lenda é envolta em mistérios e pouco se sabe sobre qual parte dela é verdadeira.

A Keyblade é uma arma especial, cujo poder mágico costuma variar, de +1 a +5 (a Kingdom key, a mais básica de todas, possui bônus de +3) na Força de Ataque; apesar de aparentarem com espadas, Keyblades causam dano por contusão. Keyblades possuem as habilidades Flagelo ou Anti-Inimigo (a depender do modelo), apenas contra Heartless e Nobodies. Além disso, ela pode abrir e lacrar portas, baús ou mesmo portais dimensionais; entre diversos outros poderes únicos, que podem revelar-se ao seu portador em momentos de necessidade.

Usuários de Keyblades podem, sem gastar PMs e sem possuir nenhuma vantagem mágica, lançar as magias Trancar e Destrancar; também podem, pagando o custo normal em PMs, mas sem precisar possuir alguma vantagem mágica, lançar as magias Abrir Rotas e Lacrar Rotas, explicadas mais adiante.

Usuários de magia também são beneficiados pelo artefato, ganhando um bônus (que também varia de +1 a +5) em sua Habilidade para lançar magias, e Fetiche (Keyblades).

OBS: esse bônus em Habilidade não somente melhora magias (aumentando a FA ou FD, ou melhorando as chances dela afetar um alvo), como permite lançar mágicas com maior custo em PMs (lembrando que o teto de PMs a serem con-

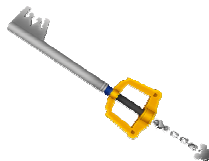
sumidos em uma única mágica por personagem, é H x 5).

Ao contrário de outras armas especiais, é a arma que escolhe seu mestre (através da Vantagem Portador da Keyblade, veja mais adiante). Uma vez escolhido, o mestre é a única pessoa capaz de manejá-la. Caso outra pessoa tente fazer o mesmo, a Keyblade irá se teleportar imediatamente para a mão de seu mestre.

Os usuários conhecidos até hoje da keyblade são sora, o Rei Mickey (sob circunstâncias que viriam a ser conhecidas em KHII e outros spin-offs da série), roxas e riku, além de outros que virão nos próximos títulos da franquia.

A Kingdom Key (Chave do Reino) é a forma principal da Keyblade, e pode ser melhorada através de chaveiros (Keychains), cada qual com a sua aparência e poderes. Durante sua aventura, podem-se coletar algumas keychains, que alteram o formato da Keyblade e adicionam novos poderes a ela. O mestre é livre para criar as keychains que quiser, ou mesmo adaptá-las do game.

Segue adiante uma lista de Keyblades que podem ser utilizadas na campanha, com a keychain necessária para ativá-la. Cada uma além de oferecer os poderes já descritos, cada uma possui uma habilidade única, que somente o Portador da Keyblade pode usar.

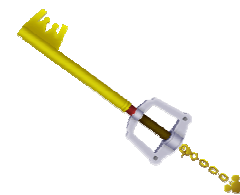
Kingdom Key: FA +3, Habilidade +1 para magias, Flagelo (Heartless e Nobodies) habilidade especial "Defender": aumenta a FD em +1 ao utilizar a arma

É a forma básica da Keyblade, possuída por Sora durante os três games (e por Roxas durante um tempo em Kingdom Hearts II). É também conhecida com a Keyblade do Reino da Luz.

Way to Dawn: FA+4, Flagelo (Heartless e Nobodies)

É a Keyblade possuída por Riku em Kingdom Hearts II, criada após escolher o caminho do nada no final de Chain of Memories. Como ela foi feita tanto pela luz como pelas trevas, ela só possui apenas os poderes comuns da Keyblade.

Soul Eater: FA+2, Habilidade+1 para magias, recebe um bônus de +1 ao usar Magias Negras, Anti-Criatura (Heartless).

A Keyblade original de Riku. Por ser uma keyblade do lado das sombras, suas habilidades são todas voltadas para a escuridão, como Riku se encontrava no primeiro Kingdom Hearts.

Dark Kingdom Key: FA+3, Habilidade +2 para magias, Anti-Criatura (Heartless e Nobodies), Habilidade Especial profana (bônus de +1 na FA contra criaturas bondosas)

É a atual Keyblade do Rei Mickey, conseguida enquanto ele seguia pelo Reino da Escuridão atrás de Riku. Ela possui praticamente as mesmas habilidades da Kingdom Key, tendo apenas um poder mágico um pouco superior e a habilidade de derrotar seres bondosos mais facilmente (habilidade nunca utilizada por Mickey até hoje).

Oblivion (Keychain Oblivion): FA+5, Habilidade +2 para magias, Flagelo (Heartless e Nobodies), Habilidade especial "Drive Boost" (Caso possua a vantagem parceiro, recebe um bônus de +2 em uma das características)

Oblivion é uma das mais poderosas Keyblades existentes. Ela foi criada junto com o nascimento de Roxas, sendo esta, junto com a Oath-Keeper, as keyblades possuídas pelo Membro XIII da Organização. Sora a conquista somente mais tarde, quando se reúne com riku no Castelo da Organização.

Oathkeeper (Keychain Oath Charm): FA+3, Habilidade +3 para magias, Flagelo (Heartless e Nobodies), oferece Energia Extra I

Mantendo um equilíbrio poderoso entre magia e combate, a criação da Keyblade também é atribuída ao nascimento de Roxas, que usa a

arma junto com Oblivion. Acredita-se que ambas as Keyblades representam Kairi e Riku, já que Roxas é... (Bom, deixaremos essa revelação para o capítulo 5).

Star Seeker (Keychain Comet): Força +3, Habilidade +1 para magias, Flagelo (Heartless e Nobodies), habilidade especial "Air Combo Plus": quando o usuário faz ataque múltiplo (pela Vantagem ou manobra) no ar, ele ganha um ataque extra gratuitamente, sem gastar PMs ou acumular redutor em H.

Foi a primeira Keyblade do Rei Mickey, nos tempos em que ele era aprendiz de Yen Sid, se tornando um dos primeiros Mestres da Keyblade. Sua keychain hoje está com Sora, ganha pelo próprio Yen Sid quando o garoto visitou sua torre.

Fenrir: FA +7, Habilidade +1 para magias, Flagelo (Heartless e Nobodies), habilidade especial "Negative Combo": o usuário não pode utilizar ataque múltiplo (tanto a Vantagem quanto a manobra).

Uma das mais poderosas Keyblades, a Fenrir causa um estrago tremendo nas mãos de portadores hábeis. No entanto, nenhum portador da Keyblade até hoje conseguiu encontrar seu keychain para ativar seus poderes. Acredita-se que este keychain esteja com a lutadora Tifa, uma amiga de Cloud, um caçador de recompensas.

Sleeping Lion: FA +5, Habilidade +3 para magias, Flagelo (Heartless e Nobodies), habilidade especial "Combo Plus": quando o usuário faz ataque múltiplo (pela Vantagem ou manobra) em terra, ele ganha um ataque extra gratuitamente, sem gastar PMs ou acumular redutor em H.

Outra Keyblade poderosíssima, a arma que lembra muito a Gunblade de Leon tem grande poder destrutivo para ataques corpo-a-corpo, e relativo poder mágico. Porém, assim como a Fenrir, sua Keychain é muito difícil de ser encontrada, sendo bem provável que esteja adornando a arma do próprio Leon.

Ultima Weapon: FA +6, Habilidade +4 para magias, Flagelo (Heartless e Nobodies), habilidade especial "MP Hastega": o usuário recupera seus PMs duas vezes mais rápido.

A Ultima Weapon é a Keyblade mais poderosa entre todas, sendo motivo de lendas entre os Portadores da Keyblade. Dizem que se pode conquistá-la através da sintetização de itens tão raros quanto a própria arma, mas ninguém até a conseguiu (sabe-se apenas que Sora a possua, e mesmo assim com chances muito poucas).

Novas Vantagens

Portador da Keyblade (0 Pontos)

Esta vantagem representa a aptidão do personagem para usar qualquer Keyblade, mesmo que não possua uma. Além disso, ele pode comprar quaisquer habilidades das Keyblades que já tenha utilizado pagando PEs (20 cada). No entanto, um Portador da Keyblade vive sendo atormentado por Heartless e Nobodies, que podem aparecer repentinamente (em regras, eles possuem a desvantagem maldição grave: São atacados por Heartless ou nobodies 1d6-3 vezes por semana).

Como é uma vantagem muito poderosa, o mestre deve permitir que apenas um personagem no grupo a possua, enquanto os outros só devem pegá-la em campanha (se o mestre permitir).

Drive Form (1-4 Pontos)

Em Kingdom Hearts II, Sora recebe novos poderes de Yen Sid e das três fadas que o acompanham, dentre eles a Drive Form, em que o portador da keyblade se funde com seus amigos Donald ou Pateta, ou os dois ao mesmo tempo. Um personagem também pode aprender a Drive Form.

Em regras, elas funcionam como a vantagem parceiro (tendo ela como requisito para u-

sar), porém é o personagem que possui a vantagem quem fica no comando.

Caso os dois personagens possuam Drive Form, eles podem decidir quem permanece ativo em jogo, recebendo as características e vantagens do aliado.

Os custos da vantagem definem os limites que um jogador pode alcançar com a Drive Form:

Por 1 Ponto de personagem, é possível ativar o Drive por um número de rodadas igual à Resistência dos dois personagens juntos, gastando-se 3 PMs de Magia; Por 2 pontos, pode-se manter a forma o tempo que desejar, mas só pode se fundir a um personagem (não ficando restrito a Parceiro); Com 3 pontos, é possível se fundir a 2 personagens, restritos a vantagem Parceiro, e recebendo os benefícios de ambos. E por fim, com 4 pontos de personagem, o possuidor da Drive Form chega a Master Form, em que além de receber os poderes oferecidos por seus parceiros, recebe as vantagens Vôo e Arcano.

No entanto, caso o personagem use demais as Drive Forms, corre-se o risco de se tornar um heartless. Em regras, caso o possuidor da vantagem use um número de vezes seguidas iguais à sua Resistência, ele deve fazer um teste de Resistência-2. Em caso de falha, torna-se um heartless (recebendo o modelo Heartless visto no capítulo 4).

Sora possui quatro drives forms diferentes: *Brave form* (em que ele se une a pateta e ganha uma keyblade extra e a vantagem ataque múltiplo), *Wisdom form* (em que se une a donald e recebe aceleração e PdF+3), máster form (se une aos dois e se acumula todos os poderes), e ainda Existe uma forma extra, em que sora fica prateado, ganhando as vantagens Vôo e Arcano. Ativar a fusão leva uma rodada completa e 3PM (6 para a máster form). Vale lembrar que após o uso da Drive Form, o personagem perde TODOS os Pontos de Magia, devendo ser recuperados com descanso ou itens especiais (como Ehter).

Novas Magias

Segue adiante uma pequena lista de magias inéditas, baseadas em algumas magias vistas na série. Certas magias, como Thunder, Fire e Blizzard, são apenas as magias Ataque Mágico com outro nome (respectivamente de Ar, Fogo, e Água), enquanto Aero é uma versão de Armadura Mágica de Ar. Então, vamos às novas magias:

Abrir Rotas

Escola: Branca, Elemental (qualquer) ou N gra
Custo: 5 PMs
Alcance: curto
Duração: permanente até ser cancelada

Esta magia permite ao mago abrir Rotas, portais entre dois mundos distintos. As Rotas funcionam como portais mágicos entre dois planos; entretanto, as Rotas devem ser percorridas -- ou seja, não é apenas entrar e sair, é preciso vencer o desafio imposto pela Rota. Em KH, o desafio das Rotas consiste, geralmente, em um percurso a ser feito em uma Gummi Ship (uma nave capaz de viajar para os diversos mundos veja mais adiante).

Esta magia não cria novas Rotas, apenas abre Rotas existentes, que devem ser encontradas. Além do custo em PMs, a critério do Mestre, é necessário um item, que não precisa ser mágico, mas deve ter alguma importância para um dos mundos das Rotas -- o mundo de partida, pelo menos. Esta magia serve para cancelar Lacrar Rotas.

Lacar Rotas

Escola: Branca, Elemental (qualquer) ou Negra

Custo: 5 PMs

Alcance: curto

Duração: permanente até ser cancelada

Esta magia funciona para lacrar Rotas existentes, e serve para cancelar a magia Abrir Rotas.

Magnet

Escola: Negra ou Elemental (Ar)

Custo: 5PMs a 15PMs

Alcance: Curto

Duração: Sustentável

O mago cria um pequeno orbe negro que atrai todos os inimigos do mago que estejam a uma área de 5m², sofrendo um dano de 1d, e sendo considerado indefeso naquela rodada. Por mais 5PMs (até um máximo de 15PMs), a área pode ser dobrada, e causar mais 1d de dano aos inimigos (ou seja, com 15 PMs, pode se ter o alcance de 100m² e causar 3d de dano aos inimigos próximos).

Reflect

Escola: Branca ou Elemental (Ar)

Custo: 7PMs

Alcance: Curto

Duração: Instantânea

Esta magia funciona mais ou menos como Desvio de Disparo, porém de um jeito mais eficiente. Ao invés de simplesmente desviar os ataques do inimigo, ele os lança de volta, como na Vantagem Reflexão, porém com um +1d de dano. A Magia funciona apenas para ataques a distância, e não funciona contra ataques vindos de magia negra.

Summons

Quem já jogou Final Fantasy sabe sobre as famosas Summons, seres que um personagem pode invocar para realizar um poderoso ataque e logo depois irem embora. Como não podia deixar de ser, em Kingdom Hearts também há summons, que funcionam de maneira um pouco diferente.

Antes de utilizar uma Summon, primeiro é necessário um item para invocá-lo (Em Kingdom Hearts I, as summons eram invocadas através de gemas; Em Chain of Memories, eram através de cartas; e em Kingdom Hearts II, eram através de itens especiais). Conseguindo o item, basta apenas gastar uma quantidade de Pontos de Magia para invocá-lo

Cada Summon tem uma quantidade de PMs necessária para lançá-lo, ficando para auxiliar o personagem durante uma quantidade de rodadas igual a Resistência do personagem.

Um Personagem é livre para criar sua própria Summon, com aprovação final do mestre. Por padrão, uma summon pode ser construída da mesma forma que um aliado. Falando em aliado, caso o personagem compre a Vantagem aliado e escolha a Summon como tal, gasta-se metade dos PMs para invocá-la.

Segue adiante a lista de Summons que apareceram em Kingdom Hearts I e II, com seu custo em PMs e item necessário para a invocação. As fichas de todas elas encontram-se no capítulo 3:

Dumbo, 6 PMs, Watergleam

Bambi, 2 PMs, Naturespark

Mushu, 7 PMs, Fireglow

Simba, 10 PMs, Earthshine

Tinker Bell, 6 PMs, Não precisa de item

Gênio, 15 PMs, Lamp Charm

Chicken Little, 7 PMs, Baseball Charm

Stitch, 8 PMs, Ukelele Charm

Peter Pan, 7 PMs, Feather Charm

Gummi Ship

É o principal meio de transporte entre os mundos, usado pelo Rei Mickey, sora e seus amigos, os heartless e os nobodies. A utilização dos Gummi ships é deslocar-se entre os mundos, sendo uma das formas mais simples, e até certo ponto seguras, de se transitar entre um mundo e outro.

Os navios são feitos de Gummi Blocks, material especial que dá a possibilidade de viajar entre mundos (são encantados com a magia Abrir Rotas). Aparentemente, foi inventado pelo Rei Mickey, e investidos pelo Tio Patinhas, mas seres como os heartless e os nobodies também usam para transitar entre os mundos.

Em regras, o gummi ship funciona como um aliado mecha (veja no capítulo Objetos Mágicos no manual 3D&T Alpha), de escala sugoi (sem contar na pontuação em sua construção). A nave pode ser construídas com 8 pontos, e obrigatoriamente deve possuir a vantagem vôo.

Os gummi blocks podem ser representados como vantagens, e podem ser comprados com pontos de experiência (conseguindo-o através das rotas entre os mundos) ou com dinheiro, que podem ser comprados na traverse town com Cid ou geppetto. Usa-se a seguinte tabela para relacionar os preços com pontos de experiência:

5PEs: 50 Munnies

10PEs: 100 Munnies

15PEs: 150 Munnies

20PEs: 200 Munnies

25PEs: 250 Munnies

...

50PEs: 500 Munnies

100PEs: 1000 Munnies

E assim por diante seguindo esta progressão.

Vale lembrar que embora os Gummi Ships sejam usados para mudar de um mundo para o outros através de rotas, eles NÃO servem transitar dentro dos mundos. Por exemplo, após um grupo viajar de Atlântica para Halloween Town, eles não poderão voar com a nave dentro do mundo de Jack Skellington, ficando parada em algum ponto do mundo. O dono pode chamar a nave hora que quiser após a rota estiver aberta, podendo sair daquele mundo.

Capítulo 2

O Enredo

O enredo de Kingdom Hearts é um dos melhores e já bem feitos entre os RPGs eletrônicos. Misturando elementos clássicos das histórias infantis da Disney com a ação constante e personagens carismáticos de Final Fantasy e companhia, a trama vivida por Sora e seus amigos se tornou única na história dos games. As ligações entre os personagens podem ser tão profundas quanto se imagina, e somente aqueles que enxergam além dos traços cartunescos e infantis de alguns personagens conseguem percebê-lo. Para que você possa entender um pouco melhor o mundo de Kingdom Hearts (ou melhor, os mundos), segue o enredo dos três primeiros games.

Importante: Os próximos parágrafos serão unicamente spoilers de Kingdom Hearts, podendo acabar com certas surpresas caso você ainda não tenha jogado algum dos games. Caso você tenha a pretensão de jogar algum dos games, leia o que a sua consciência permitir. Se estiverem apenas interessado em mestrar as campanhas com mais informações, siga em frente.

Kingdom Hearts

A história de Kingdom Hearts começa nas tropicais Destiny Islands, onde Sora mora com seus dois melhores amigos, Riku e Kairi. Enquanto disputam diversos jogos contra seus rivais Tidus, Wakka, e Selphie, Os três amigos procuram deixar as ilhas para explorar novos mundos, e começam aos poucos preparar uma balsa para a empreitada.

Porém, durante uma noite as ilhas são atacadas por criaturas negras que seriam conhecidas mais tarde como Heartless. Sora procura seus amigos, encontrando Riku dentro do que parecia ser uma ruína antiga. Riku desaparece na escuridão, curioso sobre o que ela teria a oferecer. Pouco tempo depois, Sora obtém uma misteriosa arma, a Keyblade, para se defender dos misteriosos monstros.

Utilizando-a para defender-se e destruir as criaturas, sora chega a uma caverna secreta, onde se encontra com Kairi próxima a uma imensa porta. Ela grita o nome de sora, enquanto a imensa porta fecha com uma força assombrosa, liberando uma onda de escuridão que os dois nunca viram em suas vidas. As Destiny Islands são destruídas logo em seguida, e os paradeiros de Sora, Riku e Kairi é desconhecido.

Enquanto isso, no Disney Castle, o Rei Mickey deixa o seu mundo para lidar com o crescente poder das trevas e deixou instruções para seu mago da corte, o Pato Donald, e o líder da guarda real, Goofy, para encontrar o "portador da chave". Donald e Goofy utilizar um Gummi Ship e seguem para Traverse Town em busca de pistas. Sora também é mandado para lá após a destruição de seu lar.

Sora acorda na Traverse Town com as lambidas em seu rosto de Pluto, o cachorro do Rei Mickey, que desaparece misteriosamente após o garoto acordar. O garoto encontra novamente as criaturas que destruíram seu mundo natal na cidade, e eventualmente encontra Leon, um misterioso guerreiro que lhe explica sobre as criaturas, os heartless, são seres perigosos que consomem os corações dos vivos, e que a Keyblade é a única arma capaz de vencê-los totalmente. Ele conta que o líder de seu mundo natal, um homem cha-

mado Ansem, é conhecido por ter estudado o coração humano, e que ele fora destruído por causa dos heartless.

Em outro ponto da cidade, Donald e Goofy são abordados por uma aliada de Leon, Aerith, que diz o saber o que os dois estão procurando. Pouco tempo depois, no QG do grupo de Leon, Sora, Donald e Goofy enfim se conhecem, ainda que apressadamente. Sabendo da importância do garoto, os dois aliados do Rei Mickey unem forças ao garoto e os três trabalham em conjunto para salvar a Traverse Town de um imenso Heartless. Deste ponto em diante, eles decidem viajar juntos por motivos em comum: Donald e Goofy para encontrar Mickey e Sora para encontrar Kairi e Riku.

Os três viajam para diversos mundos tomados pelos heartless atrás de seus amigos, além de usarem a Keyblade para bloquear os "Keyholes", passagens que os heartless usam para tomar o coração do mundo, e destruí-lo por completo. Enquanto os três seguem pelos mundos, um grupo de vilões, liderados pela feiticeira maleficent, procura as Sete Princesas do Coração para desbloquear o Keyhole que leva ao Kingdom Hearts, um repositório de conhecimento e poder e a fonte de todos os corações. Eles já possuem em seu poder três princesas, e agora eles possuem o apoio de Riku, influenciado por maleficent com as promessas de que ela irá ajudá-lo a encontrar Kairi.

Ao mesmo tempo, a feiticeira semeia a desconfiança em Riku, dizendo-lhe Sora havia o abandonado e a Kairi por seus novos amigos e a Keyblade. Graças a isso, um antagônico Riku parte em busca de Kairi, encontrando-a sem seu coração.

Sora e seus amigos finalmente chegam a Hollow Bastion, o mundo natal de Ansem e Leon e a sede dos vilões. Enquanto Riku derrota Fera, que estava lá em busca de Bela, seqüestrada pelos vilões após a destruição de seu mundo, o corrompido amigo pega a keyblade de sora, alegando que

ele seria o verdadeiro portador do artefato e que Sora era simplesmente o "menino de entrega". Donald e Goofy, tendo a sua ordem para seguir o "portador da chave" a sério, seguem Riku com relutância.

Confortado e auxiliado por Fera, Sora reafirma sua coragem e segue aos portões do castelo de Ansem de qualquer maneira, mesmo não tendo poder suficiente contra os heartless sem sua Keyblade. Nesta hora, os dois são auxiliados por Leon e seus amigos, que voltaram ao seu mundo natal para tomá-lo de volta de Maleficent e dos Heartless.

Desafiando Riku novamente, Sora afirma que seu coração deriva da força de seus amigos, e que nada irá fazê-lo parar. Com Donald e Goofy de volta ao seu lado, assim como a Keyblade, Sora enfim derrota Riku. Envergonhado e humilhado, o garoto foge e se reúne com um misterioso homem camuflado, que o entrega para a escuridão.

Sora, Donald, Goofy, Fera e grupo de Leon seguem para o imenso castelo de Hollow Bastion, visando à derrota de Maleficent. Enquanto Fera se separa do grupo procurando por Bela, e Leon e seu grupo abrem caminho para sora e companhia, estes encontram um estranho Riku, que está com uma nova Keyblade que destranca corações ao invés de selá-lo.

Ele os leva ao corpo de Kairi, ainda sem seu coração. Furioso, Sora exige saber o que está acontecendo. Riku então revela sua verdadeira forma, totalmente possuído por Ansem. O recém-reformado Ansem explica que Kairi é a última princesa de Coração, e que a sua falta de coração se deve ao encontro com Sora desde a destruição das Destiny Islands. Neste meio tempo, Ansem destranca o coração de Maleficent, transformando-a em um imenso dragão que ataca Sora e seus amigos furiosamente. Eles conseguem vencer a feiticeira, que engolida pela escuridão.

Revoltado com as atitudes de Ansem, Sora aparentemente consegue derrotá-lo, porém ele não pode selar o Keyhole de Hollow Bastion porque o coração de Kairi ainda está em seu corpo. Usando como último recurso, Sora usa a Keyblade de Ansem para desbloquear o seu coração, liberando tanto o seu coração como o de Kairi, mas transformando a si mesmo em um heartless. O coração de Kairi e das outras princesas do coração voltam para seus corpos, selando o Keyhole final. Com muito esforço, ela consegue trazer Sora de volta à forma humana pela força do seu coração.

Com o Keyhole lacrado, e as Princesas do Coração enfim a salvo, Sora, Donald e Goofy seguem ao encalço de Ansem que parece não ter sido derrotado.

Ansem se retira para o End of The World, o conjunto de fragmentos de mundos tomados pelos heartless. Ao ser encontrado, e enfim derrotado, ele explica a sua convicção de que a escuridão é a verdadeira essência do coração, e por isso ele procura o Kingdom Hearts, a fonte de todos os corações, e, portanto, a fonte primária das trevas. No entanto, ao abrir a porta do Kingdom Hearts, revela-se como Luz, matando Ansem definitivamente.

Do outro lado da porta estão Mickey e Riku, de volta ao controle de seu corpo. Eles ajudam Sora e os outros a fechar a porta do Kingdom Hearts, com vários heartless junto com eles, mas Riku e Mickey devem permanecer do outro lado da porta, no reino das sombras, para ajudar a selar o Kingdom Hearts. Mickey e Sora então usam as suas Keyblades para bloquear a porta.

Os mundos destruídos aos poucos se reconstroem, e Kairi é puxada de volta para as Destiny Islands, mas não antes conseguindo a promessa de Sora de que todos eles irão se reunir algum dia. Sora, Donald, Goofy têm agora uma nova missão: encontrar Riku e Mickey, que ficaram no reino da escuridão. Felizmente, Pluto aparece, entregando uma carta do Rei Mickey em sua boca, fugindo logo em seguida, com Sora, Donald e Goofy em seu encalço, pronto para uma nova série de aventuras.

Kingdom Hearts Chain of Memories

O enredo de Kingdom Hearts: Chain of Memories foca em dois personagens: Sora e Riku. Embora os dois não estejam juntos durante o desenrolar da história, suas ações são influenciadas entre os outros personagens da trama. Confira a história dos dois para um melhor entendimento:

Sora

Depois de ser separado de seus amigos Riku e Kairi na batalha contra Ansem, Sora segue por uma estrada com Donald e Goofy procurando um caminho para encontrar Riku e Mickey, encontrando-se com Pluto no caminho. Quando eles chegam a um cruzamento, já de noite, um homem misterioso com um longo manto negro e encapuzado aparece no caminho e informa a Sora: *"ao longo da estrada se encontra alguma coisa que você precisa, mas para consegui-la, tem de perder algo importante para você."*

O homem desaparece e só um caminho aparece para sora e seus amigos. O trio segue o único caminho restante, que os levam a um miste-

rioso castelo conhecido como Castelo Oblivion. Eles entram no castelo esperando pegar algumas pistas sobre o paradeiro de seus amigos só para descobrirem, na medida em que subiam os andares da fortaleza, que estavam começando a perder as suas memórias e tornando-se mais e mais incertos de si mesmos.

O que o grupo não sabe é que suas memórias estão sendo manipuladas por uma misteriosa Organização que está visando capturar e manipular Sora. Para tanto, eles estão usando Naminé, uma jovem "bruxa" que pode reorganizar as cadeias de memórias e criar novas ligações, o que explica o fato de Sora estar “viajando” por vários mundos enquanto seguem pelo castelo, sendo apenas as recordações de suas aventuras anteriores manipuladas por Naminé.

A fim de fazer esquecer as memórias de Sora sobre Kairi, Naminé começa a substituir suas memórias sobre sua amiga Kairi por ela. Entretanto, um conflito entre os membros da Organização leva a vários encontros entre Sora e Riku, cujas memórias de Kairi também tinham sido substituídas por aquelas contendo Naminé.

Enquanto vagam pelo castelo, Sora, Donald e Goofy chegam a um lugar conhecido como Twilight Town, que até então não estavam em suas memórias. O membro IV da Organização, Vexen, revela que é este mundo existe no lado sombrio do coração de Sora. Antes que pudesse terminar de explicar, Vexen é eliminado por Axel, outro membro da Organização.

As ações de Axel não param por aí. Ele trai a confiança de Marluxia, o Senhor do Castelo Oblivion, revelando a Sora que Marluxia e Larxene, os membros recrutados mais recentemente pela Organização, visavam usar Sora e sua Keyblade para tomar a liderança do grupo. Axel também consegue manipular Naminé, fazendo-a achar que o que estava fazendo era certo. Quando Sora e Naminé finalmente se encontram, a bruxa revela a Sora que ela nunca existiu em sua memória, e que ela tinha sido a substituição da pessoa mais importante para ele. Enquanto falava sobre isso, Riku aparece novamente e acaba sendo derrotado por Sora.

Quando o portador da Keyblade tenta tratar dos ferimentos de Riku, ele ataca Sora furiosamente. Naminé usa seu poder para quebrar as memórias de Riku, e isso acaba o derrubando. Ao perceber a traição de Axel e a falha em seu plano, Larxene aparece para eliminar Sora e Riku, que foi revelado ser na verdade uma Réplica do verdadeiro Riku, criado por Vexen.

Após um combate furioso, Sora e seus amigos conseguem derrotar Larxene e acabam perdoando uma Naminé arrependida de suas ações. Ela prometeu restaurar a memória dos três, uma vez que alcancem o 13 º piso do Castelo Oblivion, onde Marluxia está esperando por eles. Axel tenta destruir Marluxia antes de Sora, mas Marluxia utilizou Naminé como um escudo humano, deixando a bruxa em perigo. Sora intervém no combate dos dois e derrota Axel, e Marluxia logo em seguida.

Com a derrota do líder do Castelo Oblivion, Naminé pede que eles entrem em cápsulas encontradas no último andar para que reorganizem suas memórias de volta para a forma original, à custa de esquecer tudo o que ocorreu no Castelo Oblivion. Ela também informou aos três que o processo vai demorar algum tempo, durante o qual Sora, Donald e Goofy irão dormir enquanto suas memórias vão lentamente restaurando. Como os três sabiam que iriam esquecer Naminé, Sora promete a ela que mesmo sendo esquecida, ela permanecerá em seu coração.

Riku

Riku desperta nos porões do Castelo Oblivion, sendo conduzido para lá devido à ligação de seu coração ao de Sora, que também está na Fortaleza, mas no piso térreo. Um cartão negro e uma voz desencarnada se apresentam ao garoto. A Voz oferece a Riku a oportunidade de dormir e esquecer seus problemas, bem como a luz, ou pegar o cartão e dar os primeiros passos em direção à verdade. Riku pega o cartão confiante.

Ao seguir pelos porões, Riku chega a nada menos que Hollow Bastion, embora seja apenas uma versão do mundo feita por suas memórias. No entanto, apesar de Hollow Bastion seja a mesma da qual ele lembrava, o garoto é incapaz de encontrar alguém. Enquanto ele segue com sua busca, a voz aparece novamente e ridiculariza o adolescente.

Enquanto seguia pelo mundo vazio, os pedidos de Riku finalmente são atendidos, aparecendo nada menos do que Maleficent. A feiticeira o repreende pela sua recusa às trevas, e Riku a enfrenta com todas as forças, na esperança de provar que ele está acima da escuridão, saindo-se vitorioso.

O garoto enfim deixa Hollow Bastion, só para ver a verdadeira forma do Castelo Oblivion. A Voz aparece novamente na mente de Riku, e revela-se como Ansem (o Heartless de Xehanort, veja no capítulo 5 para maiores detalhes), que quer assumir o corpo de Riku novamente. No entanto, embora Ansem seja poderoso, o Rei Mickey vem à ajuda Riku para guiá-lo à Luz.

Com isso, Riku finalmente consegue defender-se e se libertar da influência de Ansem por um momento. Mas antes dele sair, o heartless deixa Riku com alguns cartões de mundos e a capacidade de exercer o poder de seu lado negro com uma arma.

Conforme segue pelo castelo, Riku logo percebe que ele tem o poder para detectar o "cheiro" das trevas, sendo desencorajado pelas sombras a continuar, porém, o Rei Mickey consegue confortá-lo. Embora esteja relativamente próximo, o Rei Mickey só pode aparecer para Riku como uma projeção, pois o garoto ainda está no reino da escuridão. Ainda assim, com o encorajamento do Rei, Riku segue para o Castelo Oblivion, a fim de livrar-se da sua escuridão de uma vez por todas.

Enquanto o garoto sobe os níveis inferiores da Fortaleza, Sora sobe os andares superiores, sendo manipulado por Marluxia, um membro da Organização XIII e misterioso Senhor do Castelo Oblivion. Além deste, três outros membros Organização, Vexen, Lexaeus, e Zexion trabalham para combater Marluxia usando a escuridão de Riku contra a luz de Sora.

Para alcançar as metas do trio, Vexen aparece para Riku, e o garoto se pergunta se ele está com Ansem. Vexen responde subliminarmente que ele está com o "outro Ansem". Com uma resposta não muito clara, Riku enfrenta Vexen, vendo-o como um inimigo. Sem perceber, a batalha acaba ajudando o membro da Organização, que usa os dados recolhidos a partir do combate para criar uma réplica de Riku.

A criação de Vexen rapidamente parte para o ataque a Riku, brincando com o medo da escuridão de sua cópia original, enquanto a réplica o abraça. No entanto, Riku (o verdadeiro) prova-se vitorioso mais uma vez, e a réplica foge.

Pouco tempo depois, o Heartless de Xehanort aparece novamente, dizendo que a réplica é um modelo daquilo que Riku deveria ser. Mas o garoto apenas reafirma o seu desejo de conquistar a sua escuridão. Seguindo pelo castelo (enquanto isso, a maior parte da história de Sora toma seguimento, com a eliminação de Larxene e Vexen), Riku encontra Lexaeus e, tal como os outros, lhe diz que ele deveria aceitar a escuridão novamente, porque senão a sua viagem terminaria ali.

Os dois lutam, e Lexaeus consegue derrubar Riku. Antes que ele possa matá-lo, porém, Ansem retoma o corpo de Riku e o transforma, fazendo o curto trabalho de acabar com Lexaeus. Mickey aparece novamente e o salva da influência de Ansem.

Riku se aproxima do nível térreo, enquanto o plano de Marluxia falha e Sora o derrota. O garoto sente a derrota de Marluxia, e Zexion rapidamente chega para lhe explicar a situação. O membro da Organização começa a semear a discórdia entre Riku e Sora mais uma vez, mas o garoto se recusa a ouvir. Zexion rapidamente pergunta ao garoto se ele é capaz de ver Sora, já que ele está no lado da escuridão durante tanto tempo, e alega que o Heartless de Xehanort ainda

reside em seu coração. Riku tenta resistir aos comentários de Zexion, e o vilão finalmente lhe entrega um cartão de mundo... O das Destiny Islands. Após isso, Riku segue para seu mundo natal...

Nas Destiny Islands...

Riku encontra todos os seus amigos, mas aparentemente todos estão mudos e eventualmente começam a desaparecer até mesmo Kairi e Sora. Enquanto isso, Zexion começa a brincar com os receios de Riku para que ele possa de uma vez se entregar às sombras, dizendo-lhe que é responsável por causar o desaparecimento de seus amigos, e que ele pertence à escuridão agora.

Como cartada final, o membro da Organização finalmente transforma o garoto no heartless Darkside, dizendo que era nisto que ele se tornará. No entanto, Riku bate de volta o heartless enquanto Zexion disfarça-se de Sora, dizendo-lhe que é hora de enfrentar finalmente a luz.

Riku decide seguir a luz, começando a se debilitar, mas Kairi aparece e diz a ele que ele não pode desistir, pois a Luz não pode vencê-lo, nem as Trevas, e que ele deveria aceitar esse destino, não tendo mais medo. Ele desperta o seu poder obscuro novamente, admitindo que a escuridão seja uma parte dele, mas não para o mal, mandando Zexion para trás. Ele desaparece, sendo morto logo em seguida pela Réplica de Riku a mando de Axel.

Quando está próximo do piso principal do Castelo Oblivion, Ansem aparece mais uma vez para controlá-lo, mas o Rei Mickey o derrota mais uma vez e finalmente consegue aparecer fisicamente para o garoto.

Riku está aliviado em finalmente ter um verdadeiro amigo com ele. Mickey explica que encontrou um cartão que lhe mostrou seu coração e ele seguiu em sua direção. Riku usa o cartão, e acaba parando em Twilight Town. O heartless de Xehanort aparece novamente, mas Riku diz que ele não é "Ansem", porque ele não está ligado à escuridão - sendo outra coisa. Riku também percebe que esse homem é a voz que se apresentou no início de sua viagem. A Voz finalmente apresenta-se como DiZ. Riku pede ao misterioso ser o que ele realmente quer, e DiZ lhe revela que o garoto deve escolher entre a Luz ou a Escuridão, porque ele está entre os dois caminhos. A decisão será decidida com Naminé, a quem Riku está procurando.

Antes que ele possa encontrar a "bruxa", porém, a Réplica de Riku consegue encontrá-lo, e exige outra luta para provar quem é o "verdadeiro". A réplica tem a intenção de matar Riku, a fim de se tornar real, mas acaba falhando. No entanto, Riku (o verdadeiro) o conforta lhe dizendo que o coração de sua réplica irá para o mesmo local aonde vão os corações reais, antes da réplica desaparecer completamente.

Riku reúne-se com Naminé, enquanto observa surpreso Sora dentro de uma cápsula, adormecido, enquanto naminé explica a situação. Ela se oferece para selar Ansem e a escuridão de Riku, a fim de que ele possa enfim esquecê-los, mas para tanto terá de dormir como Sora e seus amigos.

Riku se recusa, na esperança de vencer sua própria escuridão e seus problemas, e deixa Naminé satisfeita com a decisão. No entanto, an-

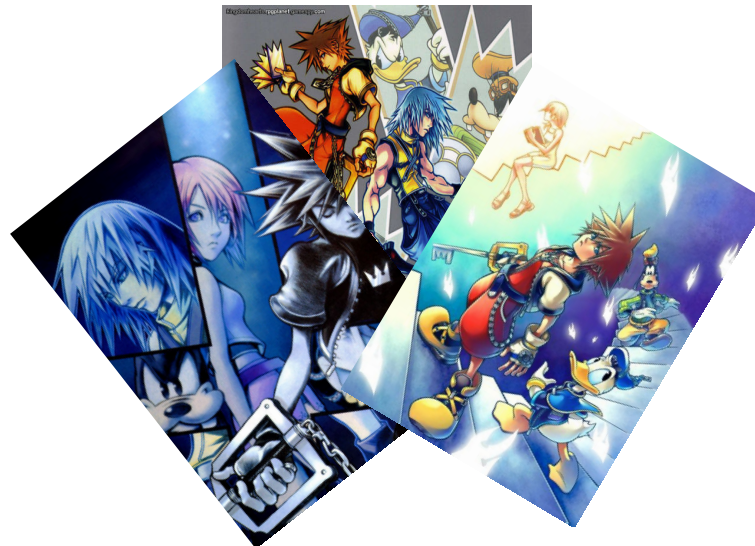
tes que ele saia, ele diz à Naminé que ele sabia desde o início que era ela quem lhe apareceu como Kairi, comentando que ambas possuíam o mesmo "cheiro".

Após sua reunião com Naminé, DiZ aparece novamente para Riku e ao Rei Mickey (que curiosamente parece conhecer DiZ). Sabendo de sua escolha, DiZ entrega à Riku um cartão que lhe permite acessar os poderes de Ansem, juntamente com um manto da Organização para ele o Rei. Após DiZ ir embora, Riku diz ao Rei Mickey para que o destrua caso Ansem o tome totalmente, mas o rei se recusa, dizendo que só vai ajudá-lo a recuperar o controle, e não prejudicá-lo.

Riku enfrenta Ansem em uma batalha final, sozinho. Ansem pergunta por que ele ainda se recusa a aceitar a escuridão, mas Riku simplesmente diz: "Eu simplesmente não posso suportar o mau cheiro". Após o épico combate, o último de Heartless de Xehanort está destruído, mas não antes de dizer que uma parte dele ainda está em Riku, e ele irá retornar um dia.

Após o combate, Riku e Mickey estão nos portões do Castelo Oblivion. Riku diz ao Rei que ele não pode ir para casa ainda com o “fantasma de Ansem" à sua sombra, mas Mickey diz que a escuridão é uma parte dele. As Trevas não é todo ruim, pois Riku escolheu um caminho que ele nunca pensou antes, tanto Luz como trevas.

Eles deixam o Castelo, usando os capuzes da Organização que DiZ lhes entregou antes de Riku confrontar Ansem, e o misterioso ser aparece para uma última pergunta: se ele quer escolher o "caminho da luz" ou o "caminho da escuridão". Riku não escolhe nenhum dos lados, seguindo o caminho do meio, "a estrada do Nada".

Os dois amigos eventualmente seguem para fora das planícies e logo em seguida separam-se, depois de Riku perceber que ele não podia livrar-se completamente das trevas que o prendem. Decidindo seguir DiZ, que lhe ofereceu ajuda, Riku venda seus olhos, pois para ele "seus olhos não podiam mentir" sobre a escuridão que ele está se preparando para usar, e não queria que Mickey testemunhasse estes poderes em primeira mão.

Kingdom Hearts II

Sora e seus companheiros ficaram dormindo por cerca de um ano, recuperando suas memórias bagunçadas nos eventos ocorridos no Castelo Oblivion. Ao acordar, eles finalmente chegam a Twilight Town, o local onde um misterioso rapaz, Roxas, viveu antes de desaparecer subitamente. Obtendo novas roupas e poderes com o mestre do Rei Mickey, Yen Sid, Sora começa sua jornada novamente atrás de Riku e do Rei Mickey, com que se encontraram rapidamente em Twilight Town, não se recordando dos acontecimentos ocorridos em Chain of Memories.

Uma semana antes de Sora e seus amigos acordarem, outro garoto toma um papel tante na história de Sora. Trata-se do misterioso Roxas. Enquanto passa suas férias de verão com seus amigos em Twilight Town, o garoto começa a ter sonhos recorrentes das aventuras de Sora, enquanto ações cada vez mais misteriosas rem durante as férias de verão. Após a obtenção da Keyblade para defender-se de um grupo de nobodies, Roxas entra em contato com um jovem homem de preto chamado Axel (sim, é aquele mesmo de Chain of Memories).

O misterioso homem parece conhecer Roxas, embora o garoto não tenha nenhuma recordação dele. Enquanto se questiona sobre o que está acontecendo, Roxas eventualmente faz o seu caminho em uma mansão abandonada, onde ele conhece Naminé, que enfim lhe conta a verdade: Roxas não é ninguém. Ele é apenas uma parte de outra pessoa, e que para esta pessoa possa despertar, ele deve desaparecer.

Começando a se relembrar do seu passado, Roxas enfim entende o que é. Antes que naminé possa terminar de lhe contar a verdade, a garota é levada por DiZ e um misterioso homem encapuzado em negro. Furioso com seu estado, e sendo humilhado pela voz de DiZ que ecoa pela velha mansão, Roxas continua seguindo pelo local, onde descobre Sora, Donald e Goofy dormindo escondidos no porão da mansão.

Não tendo muita escolha, e sendo manipulado por DiZ, Roxas se funde a Sora para que este possa despertar. Quando o trio acorda, o Grilo Falante (de Pinóquio), que acompanhara os três desde a escapada do grupo em Monstro (veja no capítulo 3 para maiores detalhes), percebe que seu diário está em branco, com somente uma mensagem: "Agradeça Naminé". Sem entender nada, o grupo segue viagem novamente pela Twilight Town, onde Sora sente uma estranha tristeza ao deixar o mundo sob as recomendações do Rei Mickey, que haviam encontrado na cidade após serem atacados pelos estranhos nobodies.

Após uma breve reunião com o novo comparsa de Maleficent, Pete (Mais conhecido por nós como Bafo-de-Onça), e falando com Yen Sid em sua torre infestada de heartless, o grupo é informado de que eles devem, mais uma vez, visitar alguns mundos para protegê-los tanto dos heartless como dos Nobodies, criaturas nascidas quando um corpo é separado de seu coração, em uma tentativa de parar a Organização XIII, um poderoso grupo de Nobodies (os membros encontrados por Sora no Castelo Oblivion também faziam parte da Organização XIII).

Os mundos agora incluem tanto velhos lugares, com pequenas mudanças, como a reforma da Hollow Bastion, e novos mundos, nunca visitados antes, como o estranho mundo de Port Royal. No curso de suas viagens, os heartless, chefiados por uma ressuscitada Maleficent, e uma Organização XIII com o poder recuperado, acabaram forçando Sora e seus amigos a encarar uma batalha contra um enorme exército de milhares de heartless que estão a atacar Hollow Bastion.

Depois da cansativa batalha, onde Sora teve apoio de Leon e seus amigos (que haviam tomado seu mundo de volta no final de Kingdom Hearts), e do próprio Rei Mickey, que estava lá para atualizar Sora com algumas informações, Xemnas, o líder da Organização XIII, revela seu verdadeiro objetivo para Sora e seus amigos: Criar um Kingdom Hearts artificial, uma porta de entrada para o coração de todos os mundos que irá permitir aos poderosos Nobodies obter os seus corações de volta. E para tanto, eles precisam coletar o maior número possível de corações, que estavam sendo pegos dos heartless derrotados por Sora. Ou seja, Sora estava ajudando a Organização o tempo inteiro, mesmo que não soubesse disso...

Antes de Xemnas partir, o Rei Mickey o segue em seu portal. Sem escolha, Sora, Donald e Goofy seguem por alguns dos mundos ainda invadidos pelos heartless e pelos membros da Organi-

zação para impedir um novo desastre, na esperança também de encontrar Riku e Kairi, que fora seqüestrada pelos membros da Organização para obrigar Sora a continuar sua busca.

Seguindo por alguns mundos mais uma vez, e derrotando alguns membros remanescentes da Organização em seu caminho, Sora consegue ir com a ajuda de Axel (um membro da Organização XIII) para o World That Never Was para acabar de vez com a ameaça da Organização e enfim reunindo-se com seus amigos. Durante o caminho, Axel se sacrifica para ajudar Sora, alegando que ele o lembrava um velho amigo, e que ele o fazia sentir que possuía um coração.

Enquanto seguia pelo mundo-QG da Organização, Sora aprende a verdade sobre Roxas e Naminé (de quem havia se lembrado vagamente): Ambos são nobodies de Sora e Kairi, respectivamente, criados quando eles perderam os seus corações na batalha contra Maleficent em Hollow Bastion há um tempo (como foi mostrado em Kingdom Hearts).

Mais adiante, no castelo da Organização XIII, o grupo descobre um novo segredo a respeito de um misterioso aliado, no qual Mickey já desconfiava desde que o vira pela primeira vez no Castelo Oblivion: DiZ, ou Darkness in Zero, é na verdade Ansem, o Sábio, o pesquisador que descobriu a origem dos heartless. Seu maior aprendiz, Xehanort, juntamente com outros aprendizes, acabou traindo-o e seguindo com os acontecimentos que dariam origem aos nobodies. Xehanort, agora assumindo o nome de seu professor, acabou dividindo-se em seu heartless (que se auto-intitulou Ansem) e seu nobody (Xemnas, líder e fundador da Organização XIII).

Assumindo a identidade de DiZ, Ansem manipulou pessoas (Naminé, Roxas, Sora, entre outros) e formou alianças (Riku) para que pudesse acabar com a Organização pelo que lhe fizeram. Porém, ao perceber os sacrifícios que Riku, Sora e o seu grande amigo, o Rei Mickey, para ajudar um ao outro sem buscar a vingança, ele se sacrificou para que a máquina que produzia heartless no castelo da Organização XIII não explodisse, dando um último adeus para Riku e o Rei Mickey, agradecendo-lhes por terem aberto seus olhos.

O sacrifício de Ansem, porém, não foi suficiente para impedir os heartless, que por pouco não derrotou o grupo de Sora se não fosse à intervenção de duas pessoas inusitadas: Maleficent e Pete. Com sua tentativa falha de tomar os mundos e perdendo seu controle dos heartless para a Organização, a feiticeira se oferece para ajudar o grupo a deter os heartless enquanto eles avançam, desde que possa ficar com o castelo da organização em troca. Não se sabe o que ocorre com ela e Pete após isto.

Acabando com todos os membros restantes da Organização, e Riku finalmente se libertando da influência de Ansem (cuja forma ele adquiriu em uma luta contra Roxas antes deste tentar fugir da Organização), Sora, Riku, Donald e Goofy seguem para a batalha final contra Xemnas, o último e mais poderoso membro da Organização XIII. Usando o próprio mundo como arma para derrotar os heróis, Xemnas enfrenta o grupo furiosamente. Porém, nem mesmo lançando prédios ou usando a poderosa armadura e as armas de seus ex-companheiros, foi páreo para o grupo de Sora, que enfim o derrotam. Ou eles ao menos pensaram assim.

Logo depois de Donald, Goofy, Kairi e o Rei Mickey seguirem por um misterioso portal que aparecera repentinamente (criado por Naminé), Sora e Riku percebem que Xemnas ainda está vivo, e ambos seguem ao seu encalço no Reino do Nada. Após um épico combate, em que os três

usaram seus poderes ao máximo, Riku e Sora conseguem derrotar o líder da Organização XIII.

Pouco tempo depois, os dois amigos conseguem voltar para as Destiny Islands, encontrando Kairi, o Rei Mickey, Donald e Goofy lá. Embora Sora tenha de dizer adeus aos seus amigos, ele sabe que em seu coração que verdadeiros amigos nunca se vão de verdade. Além disso, Roxas e Naminé finalmente se reencontram, podendo ficar juntos para sempre enquanto os corações de Sora e Kairi estiverem ligados.

Enquanto ocorrem os eventos nos mundos após os créditos, o Rei Mickey manda uma carta para seus amigos nas Destiny Islands. O que esta escrita nela? Também não sabemos, mas um dia quando o Tetsuya Nomura fizer uma continuação da série iremos saber xD.

Capítulo 3

Os Mundos

Um dos fatos mais marcantes em kingdom hearts são os mundos em que se pode visitar, cada um deles (com exceção dos originais do game) representando um filme da Disney. Chamamos os locais de "mundos" pelo fato de cada um ter características próprias, que os diferem uns dos outros. Sendo assim, embora tenhamos vários mundos com referências ao planeta terra, como agrabah e land of dragons, eles são considerados mundos diferentes devido a vários fatores, como época, clima, cultura, etc.

Como Transitar entre os Mundos

A forma mais básica de transitar entre os mundos é através do gummi ship, embora não seja a mais fácil. Apesar das naves criadas pelo Tio Patinhas serem bem úteis, é preciso antes traçar uma rota entre um mundo e outro, caso contrário se perderá para sempre.

Com o curso definido (através da magia Criar Rotas), o gummi pode seguir viagem para outro mundo, o que pode ser complicado caso a rota possua muitas adversidades, como chuvas de meteoros, turbulência ou até mesmo coisas mais bizarras como barcos voadores gigantes e Heartless espaciais! Porém, uma vez que consiga atravessar a rota, passar por ela de novo será bem mais fácil (se o mestre quiser, é claro).

Outra maneira mais simples, porém muito mais perigosa, é atravessar os mundos pelas sombras. Este método é mais utilizado por aqueles que já entregaram o coração para as sombras ou que nem ao menos possuem um coração, como os membros da Organização XIII, mas há exceções, como Rei Mickey durante o tempo em que esteve no reino da escuridão. Este método é bem simples: Usando seus poderes obscuros (usando Magia Negra como requisito para Criar Rotas), abre-se um portal formado por escuridão, e o invocador simplesmente o atravessa indo em direção ao seu local de destino. Apesar da facilidade, pode ser perigoso usá-lo, pois quem o atravessa pode parar no reino da escuridão (uma chance de 1 em 6).

Podem existir outras maneiras de transitar entre os mundos, criadas pelo mestre e/ou os jogadores, e maneiras não faltam para isso: Por-

tais mágicos, magias de teleportação, vôo...

Se o mestre permitir, cada um pode escolher sua maneira de passar de um mundo para o outro, mas a intenção é que seja uma trajetória difícil (faça com que os jogadores adquiram um Gummi Ship).

Características Especiais dos Mundos

Alguns mundos, sejam eles do game ou criados pelos jogadores, possuem características únicas que os nativos podem ter, que um viajante pode não ter. Por isso, sempre que um viajante chega a este "mundo diferente", ele adquire características especiais para que possa ser adaptado aos nativos, seja para ser aceito entre eles, seja para sobreviver mesmo. Essas particularidades podem ser apenas estéticas, ou podem ter algum efeito em regras, dependendo do caso.

No geral, para personagens que vão para um mundo com características especiais, recebem um redutor de Habilidade-1 e inculto, por não estarem acostumados ou adaptados a ele. Em uma segunda visita, porém, este redutor pode ser retirado, ou não: caso um personagem tenha um ambiente especial, por exemplo, o redutor pode

ser mantido caso o personagem fique muito tempo longe dele.

Personagens com certas vantagens, como arena ou a perícia sobrevivência, não sofrem redutores na Habilidade, mas ainda estão sujeitos a Inculto.

Dentre os mundos que aparecem no game que possuem características especiais, estão:

.Atlântica: todos recebem a vantagem única anfíbio;

.Halloween Town: Todos adquirem roupas e aparência de seres monstruosos, como vampiros, zumbis, múmias, entre outros. A aparência é apenas estética, ou seja, ninguém recebe alguma vantagem única do tipo morto-vivo.

.Pride Lands: Todos recebem formas animais, como leões, tigres, tartarugas, e outros a critério do jogador (com aprovação final do mestre). Todas as vantagens são mantidas, mas é adquirida a desvantagem modelo especial por não estarem em uma forma humanóide.

.Space Paranoids: Todos recebem uma "forma de arquivos", todos cheios de linhas de arquivos e cores de neon. A aparência é apenas estética, assim como em halloween town.

.Timeless River: Os personagens adquirem "formas retro", com traços cartunescos antigos, vestimentas pouco comuns e se tornam monocromáticos. Novamente, a aparência é apenas estética.

Lista de Mundos e Reinos

Segue abaixo a descrição de todos os mundos que apareceram em Kingdom Hearts e Kingdom Hearts II, com descrição geral do mundo, locais de destaque, e os NPCs mais importantes. Um detalhe a ressaltar: Todos os locais de destaque são baseados nas áreas que apareceram nos games.

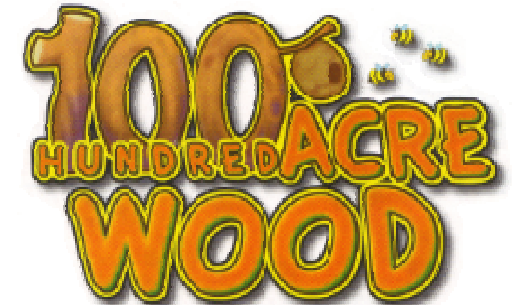
Caso queira maiores detalhes, assistam aos filmes de onde se originaram os mundos. Também é apresentado os reinos nos quais os mundos pertencem, com uma explicação resumida de suas características.

A partir das idéias apresentadas, um mestre é livre para criar seu próprio mundo, incluindo características especiais, rotas e tudo mais.

Também pode-se adaptar outros filmes Disney para a sua mesa de jogo: Há várias animações que ainda não apareceram no games em que se pode rolar boas aventuras, como O Corcunda de Notre-Dame, Atlântis, Toy Story, e muitos outros, basta um bom conhecimento do mestre.

O universo de Final Fantasy é igualmente rico em idéias, podendo-se criar mundos com Airships, Chocobos, cristais e tudo que a cabeça insana do mestre possa imaginar.

Reino da Luz

Um Reino composto quase inteiramente por Luz e que forma quase metade do Multiverso de Kingdom Hearts. Possui uma Keyblade notável, a Kingdom Key, que escolheu Sora como seu portador. Os mundos encontrados nele são:

Localizado dentro de um livro mágico da biblioteca de Merlin, a 100 Acre Wood (Floresta das 100 Acres) é uma floresta que serve de lar para o ursinho pooh e seus amiguinhos. As páginas do livro levam para vários locais da floresta, onde poderá encontrar vários amigos do ursinho, como tigrão e leitão.

As áreas de destaque ficam para a **Prada vazia**, onde você pode encontrar pooh procurando por mel. A casa do ursinho não fica muito lon-

ge daqui; A **Árvore de Mel**, local onde pooh e seus amigos costumam se encontrar para brincar. As casas do leitão e do coelho localizam-se próxima a árvore; **A caverna assustadora**, onde enxames de abelhas podem ser encontrados aos montes devido à imensa quantidade de mel encontrada aqui; e o **caminho de lama**, onde leva para o keyhole do mundo.

Embora seja ”um mundo dentro de um mundo”, a 100 Acre Wood não esteve livre da ameaça dos heartless: Primeiro quando o livro estava com Merlin na Traverse Town, com os heartless tentando adentrar ao mundo, e cerca de um ano depois em Hollow Bastion tentando roubar o livro, danificando o livro e causando a perda de memória de pooh.

Nas duas ocasiões, sora esteve lá para ajudar seus camaradinhas. Exceto por estas situações, não há muito que se fazer neste mundo a não ser para fazer amizade com as criaturinhas.

100 Acre Wood NPCs

Ursinho Pooh: F0, H0, R3, A0, PdF0, PVs: 15, PMs: 5; Vantagens: aparência inofensiva, aliado (leitão); Desvantagens: devoção (achar todo o mel que puder).

Pooh é um ursinho um tanto inocente que vive com seus amigos na 100 Acre Wood. Como a maioria dos ursos, adora mel, que costuma pegar da hunny tree ou na caverna spooky, onde quase sempre arranja encrenca com as abelhas que vivem na caverna.

Tem como melhor amigo o leitão, que vive o alertando dos perigos de ficar pegando mel em cavernas cheias de abelhas ou no alto das árvores, fato que não incomoda nem um pouco o ursinho.

Certa vez, quando os heartless tentaram roubar o livro da 100 Acre Wood, algumas páginas foram perdidas, causando amnésia ao pobre pooh, que não reconhecia nenhum de seus amigos.

Sora, que já havia ajudado o ursinho uma vez quando os heartless estavam tentando invadir o livro na Traverse Town, sumindo com os amigos de pooh, resolveu o caso novamente, recuperando as páginas do livro perdidas e salvando-o de algumas enrascadas.

Pooh, assim como todos os outros habitantes, não possui nenhuma habilidade em especial. Mas um fato curioso é sua grande resistência, pois é fato comprovado que ele já caiu diversas vezes da árvore de mel tentando pegar sua comida e sofrendo pouco ou nenhum dano, e nem sequer dá conta disso!

Leitão: F0, H2, R0, A0, PdF0, PVs: 1, PMs:1; Vantagens: aparência inofensiva, aliado (pooh); Desvantagens: modelo especial (muito baixinho).

O leitão é o melhor amigo de pooh. É bastante tímido, principalmente quando vê alguém muito maior do que ele (pra falar a verdade, ele fica com medo).

Assim como os outros habitantes das 100 Acre Wood, não possui nenhuma habilidade especial, exceto pelo fato de ser facilmente carregado por ventos fortes, graças a seu pouco peso e tamanho diminuto.

Sempre preocupado com pooh, o leitão ficou um tanto assustado quando viu sora pela primeira vez, mas acabou reconhecendo-o como um amigo. E com a ajuda do portador da keybla-

de, os dois puderam ajudar pooh nas duas vezes em que ele precisou.

Mesmo quando sora não visita seu mundo, o leitão faz o possível para seu amigo ursinho não se meter em encrenca (não dando certo boa parte do tempo, é verdade).

Castor: F0, H1, R0, A0, PdF1, PVs: 1, PMs:1; Vantagens: aparência inofensiva, sentidos especiais (radar, mas apenas debaixo da terra); Desvantagens: nenhuma

Mais um residente da 100 Acre Wood, o castor vive literalmente debaixo da terra. Quando não está aprontando com o coelho, costuma estar escavando embaixo da terra para aumentar a sua casa.

Tigrão: F1, H2, R0, A0, PdF0, PVs: 1, PMs: 1; Vantagens: aparência inofensiva, membros extras (sua cauda pula-pula); Desvantagens: código de honra (da honestidade)

O tigrão com certeza é o habitante mais energético da floresta do ursinho pooh. Pulando com sua com a cauda por aí quase o dia inteiro, o tigrão costuma incomodar bastante o coelho, pegando os vegetais da horta do animal. Também costuma ajudar pooh a pegar mel, levando seu amigo leitão a loucura. Ocasionalmente chama roo para sair pulando por aí.

Apesar de brincalhão e um tanto despreocupado com a vida, tigrão tem um coração nobre e gentil, ainda que não consiga conter seu jeito “malandro” de ser.

Kanga: F0, H3, R1, A0, PdF1, PVs: 5, PMs: 5; Vantagens: aparência inofensiva, aliado (roo); Desvantagens: protegido indefeso (roo. Ah, o amor de mãe...)

Kanga é a mãe de roo, sendo uma mãe gentil e zelosa com o filho (principalmente quando ele sai por aí pulando com o tigrão...). Também é amiga de pooh, mas sai pouco de casa, preocupando-se mais com seus afazeres domésticos.

Quando pooh perdeu a memória, o leitão e sora pediram ajuda a ela para que ele recuperasse a memória, fazendo o que pode. Costuma conversar bastante com o coelho sobre vegetais e outros alimentos.

Roo: F0, H2, R0, A0, PdF0, PVs: 1, PMs: 1; Vantagens: aparência inofensiva, aliado (kanga), membros extras (sua cauda); Desvantagens: ponto fraco (é meio atrapalhado pulando).

Roo é um jovem canguru que sonha pular tão bem quanto o tigrão um dia. Sempre é repreendido por sua mãe quando vai para muito longe, principalmente quando está com o tigrão, tendo que voltar para casa o quanto antes.

É bastante animado, não perdendo o bom humor nem nas situações mais difíceis (mas sabe o quanto tem que se preocupar).

Coruja: F0, H3, R1, A0, PdF0, PVs: 5, PMs: 5; Vantagens: aparência inofensiva, vôo, genialidade; Desvantagens: maldição (suave; ele não dá respostas de forma clara).

Dentre todos os habitantes de100 Acre Wood, a coruja é a mais sábia de todas. Sempre que alguém não sabe sobre alguma coisa, eles perguntam à coruja, que fica feliz em ajudar. O único problema é a maneira como a coruja responde: Simplesmente ninguém entende!

Coruja sempre explica as coisas de um jeito que seus amigos acabam ficando mais confusos do que sanados de dúvidas. Apesar dessa “pequena” falha, a coruja é gentil e educada com todos, tentando ajudar no que pode (e não conseguindo na maioria das vezes).

Burro: F2, H0, R2, A1, PdF0, PVs: 10, PMs: 10; Vantagens: aparência inofensiva; Desvantagens: insano (depressivo)

O burro é um dos vários habitantes das 100 Acre Wood. Muito pessimista, está sempre reclamando das dores do mundo e vive se afastando de seus amigos. Todos tentam ajudá-lo a melhorar a auto-estima, até mesmo sora quando esteve aqui, quase sem sucesso. Mesmo pessimista, o burro gosta de ficar na floresta com seus amigos, não desejando ficar mais em nenhum lugar.

Coelho: F0, H1, R0, A0, PdF0, PVs: 1, PMs: 1; Vantagens: aparência inofensiva; Desvantagens: nenhuma.

O coelho é um cara rabugento e orgulhoso de sua horta, constantemente bagunçada pelo tigrão e pelo castor, deixando-o furioso. É um trabalhador duro, que gosta das coisas bem feitas e de não ser incomodado. Com todas essas características, seria normal que ninguém gostasse dele, mas estranhamente isso não acontece: todos na 100 Acre Wood gostam do coelho, mesmo ele sendo um chato rabugento!

Bambi (Summon): F0, H2, R1, A1, PdF0; PVs: 5, PMs: 5; Vantagens: Arena (Florestas), Aparência Inofensiva, Perícia Sobrevivência e Punga (de Crime); Desvantagens: Código de Honra (da Honestidade e dos Heróis), Devoção (provar ao pai que pode ser um bom rei da floresta)

Bambi é um filhote de cervo, e príncipe da Floresta. Seu pai ainda o considera muito fraco e inocente para se tornar rei, então ele se esforça para mostra sua força ao pai. Seu mundo acabou sendo destruído pelos heartless em Kingdom Hearts I, mas sua bondade e pureza o mantiveram vivo em uma gema, que foi encontrada por Sora quando ele visitava a 100 Acre Wood. Apoiando Sora em suas viagens, Bambi voltou ao seu mundo após o portador da Keyblade lacrar o Keyhole de Hollow Bastion, e derrotar Ansem.

Com seus desertos sem fim, cavernas recheadas de tesouros e cidades estonteantes, o mundo de agrabah lembra as lendas das “mil e uma noites”, com seus sultões e odaliscas, domadores de cobras e tudo mais.

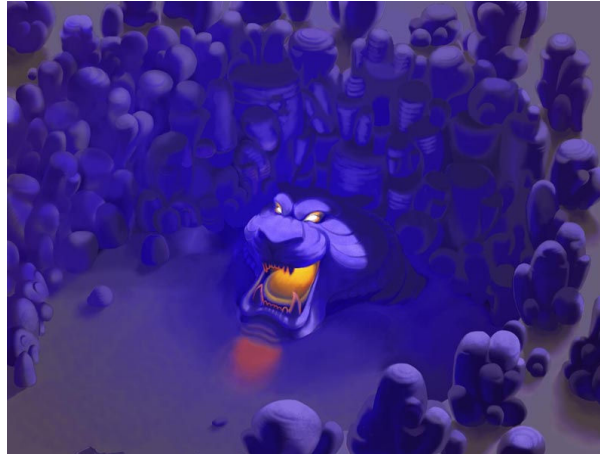
Aqui é o lar de Aladim, seu macaquinho de estimação Abu, o misterioso (e hilário) Gênio, da princesa jasmine, e de alguns outros; e palco da misteriosa caverna dos desejos, onde dizem ser um lugar repleto de tesouros, e que serve de covil para o terrível jafar.

Basicamente, agrabah divide-se em duas partes: A primeira parte é a própria Agrabah, onde o **Palácio do Sultão** está localizado. A praça principal que leva ao palácio tem várias saídas, cada uma levando a um lugar diferente: Ao norte, na **Rua Principal**, leva ao palácio do sultão, e no meio do caminho pode-se encontrar a casa do Aladim. Seguindo para oeste na praça, ela leva para o **Beco**, que dizem estar infestada de heartless; e na saída leste leva ao **Bazar**, onde uma loja de sintetização dos moogles pode ser encontrada. Estas duas áreas interligam-se através de becos, vielas e outros tipos de ruas longe da praça principal. A praça ocasionalmente é atacada por heartless, aterrorizando os mercadores da área.

Há rumores de que um desses comerciantes esteja chamando os heartless, por ele ser o único a não ser atacado pelas criaturas. Seu paradeiro atual é desconhecido, muito embora possa ser encontrado próximo à loja do moogles, espalhando histórias sobre os tesouros na caverna dos desejos. Será que ele estaria trabalhando para jafar?

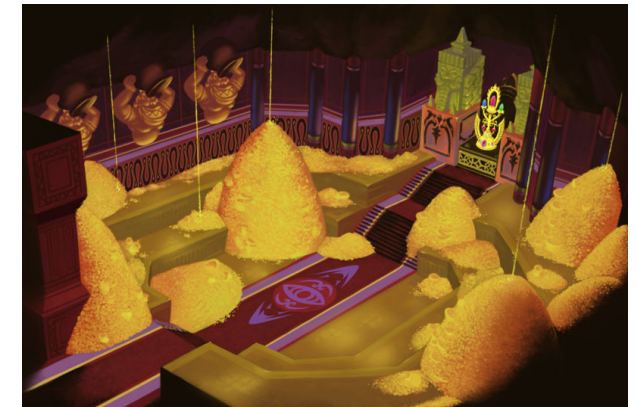
Na Segunda parte encontram-se as casas residenciais. O movimento durante o dia é pequeno se comparado à primeira parte, já que a maioria das pessoas trabalha durante esse período. Apenas alguns bares e outros serviços menores, como padarias e mercearias, são encontrados aqui; Todo o comércio é voltado para a primeira parte de agrabah e para suas saídas.

A Caverna dos Desejos: Deixando a cidade um pouco de lado, a uns quilômetros pode ser encontrada a caverna dos desejos. A princípio pode ser considerada uma gruta comum como muitas outras na região. Somente dentro da gruta que se pode encontrar a verdadeira entrada da caverna: Uma imensa cabeça de tigre com a boca aberta. Porém, para entrar é necessário combater seu guardião, que estranhamente é um heartless. Logo na entrada, podem ser encontradas diversas armadilhas, como pedras rolantes, água barrenta e lodosa, e obviamente, heartless.

Seguindo ao lado oposto da entrada, pode ser encontrado o **hall insondável**, uma pequena

elevação ao lado do abismo profundo. Seguindo adiante, é possível chegar às câmaras mais profundas da caverna, que levam à **câmara do tesouro**, onde jafar usa como esconderijo principal para pegar aventureiros incautos e sedentos por tesouros. As câmaras que levam à câmara do tesouro estão cheias d'água e só dá pra passar nadando. **A Câmara escura**, principal antes do quarto de jafar, esconde algumas salas secretas que somente animais pequenos (como Abu) conseguem acessar as entradas.

Para exploradores mais corajosos, existe um caminho diferente que leva á câmara dos tesouros: Seguindo pelo **Vale das Rochas**, acima da entrada principal, e passando por algumas salas repletas de armadilhas, pode-se chegar ao **abismo dos desafios**. Fazendo uma série de desafios (que envolvem acabar com heartless na maioria das vezes), pode-se encontrar a câmara do tesouro também.

Ao contrário do outro caminho, que não há escolha a não ser enfrentar jafar, aqui você pode escolher entre adentrar a câmara ou voltar para a entrada da caverna.

As Ruínas do Sopro de Areia: As ruínas do Sopro de Areia são um conjunto de construções antigas localizadas em uma espécie de vale, onde a areia cai como uma cachoeira. Curiosamente, a areia não cobriu ainda todas as construções, o que permite acessar as ruínas através dos terraços das construções. Mesmo assim, é recomendável o uso de algum veículo voador (os mercadores de agrabah podem negociar por um bom preço um tapete voador) para chegar às ruínas, onde existem alguns tesouros ocultos.

Agrabah NPCs

Aladim: F3 (corte), H3, R2, A1, PdF0, PVs: 10, PMs: 10; Vantagens: Aliado (Abu e Gênio), arena (agrabah), ataque especial (amplo, sandstorm), perícia crime;Desvantagens: Código de honra (dos heróis), protegido indefeso (jasmine).

Aladim é o ladrão mais astuto de toda a agrabah. Sua notoriedade como ladrão lhe rendeu inúmeras histórias. Apesar de ter certo orgulho do ofício, Aladim prefere manter-se num caminho "honrado", que para ele é dar parte de suas pilhagens para pessoas mais necessitadas. Além disso, nunca recusa um pedido de ajuda, principalmente de sua amada jasmine, a qual nunca se perdoaria caso acontecesse alguma coisa.

Aladim conta com a ajuda de Abu, um pequeno macaco que consegue passar pelas passagens mais estreitas; do carpete voador, um item mágico consciente que ajuda o ladrão nas situações mais difíceis; E mais tarde, com a derrota de jafar, o Gênio, que se torna seu subordinado (e grande amigo).

Aladim passa alguns apuros com sora em agrabah e na caverna dos desejos para livrar a cidade de jafar e sua horda de heartless, e tentar salvar jasmine. Com a ajuda do gênio eles conseguem derrotar jafar, mas jasmine acaba desaparecida. Embora o ladrão queira seguir viagem com sora, ele não consegue atravessar os mundos, mandando o gênio para seguir viagem com o portador da keyblade. Com jasmine recuperada, os dois vivem felizes em agrabah, até um certo peddler começar a bagunça com a lâmpada de jafar de novo...

Jasmine: F0, H1, R1, A0, PdF0,PVs:5,PMs:15; Vantagens: aliado (Aladim), aparência inofensiva, boa fama, patrono (agrabah), pontos de vida extras x2; Desvantagens: código de honra (da honestidade), maldição (veja adiante); ***Especial:*** Jasmine é uma das princesas do coração. Embora não tenha nenhuma habilidade em combate, ela pode utilizar, assim como as outras princesas, algumas habilidades especiais.

Graças a seu coração puro, jasmine pode afastar seres malignos de si. Em regras, ela está sob efeito de constante da magia Esconjuro de Mortos-vivos, porém ela afeta apenas heartless. Também pode aumentar o poder mágico de seus amigos: Escolhendo um aliado qualquer, jasmine pode aplicar os efeitos da vantagem elementalista (qualquer elemento, incluindo luz e trevas) por 2d rodadas.

Apesar desses benefícios valiosos, o fato de jasmine ter um coração puro atrai a atenção dos heartless, que nunca a deixarão em paz. Durante 1d dias, Alice é atacada por 2d6 heartless, que podem ser escolhidos pelo mestre. Além disso, seu coração é a chave que dá acesso ao kingdom hearts (veja na história do game).

Jasmine é a princesa de agrabah, querida por todos os seus súditos. Embora não saiba, ela é uma das princesas do coração, sendo cobiçada (e levada) pelos heartless. Havia sido capturada por jafar, mas com a ajuda de Aladim, ela consegue escapar. Enquanto Aladim procura pela lâmpada do gênio, ela acaba encontrando sora e seus amigos, pra quem pede ajuda antes que toda agrabah caia pelas mãos do feiticeiro. Após toda a confusão de jafar, jasmine é levada pelos heartless, voltando apenas com a derrota de ansem.

Quando não está no palácio, a princesa pode ser vista voando com seu amado Aladim, e seus amigos quando eles não têm nada para fazer. Faz de tudo para proteger seu reino, não hesitando em chamar Aladim para isso.

Abu: F0, H2, R0, A0, PdF0, PVs: 1, PMs:1; Vantagens: aliado (Aladim), aparência inofensiva, arena (agrabah); Desvantagens: Inculto, insano (cleptomaníaco) e modelo especial (muito baixinho)

Abu é o macaquinho de estimação de Aladim. Ele seria o tipo de parceiro ideal para alguém altruísta... Se não fosse sua mania de roubar as coisas dos outros. Tal mania acabou por despertar jafar uma segunda vez quando o macaquinho roubou a lâmpada onde ele estava lacrado da loja do Vendedor, causando uma Tremenda confusão.

Mesmo com esses defeitos, Abu é um aliado fiel de Aladim, fazendo tarefas nas quais o ladrão não pode como entrar em certas passagens muito estreitas. Quando sora e companhia estavam na caverna dos desejos, era Donald quem ficava de olho no compulsivo macaco.

Iago: F0, H1, R1, A0, PdF0, PVs: 5, PMs: 3; Vantagens: Vôo (com jafar); Desvantagens: Maldição (Grave; Servir a jafar, caso contrário sofrerá perda diária de 1 ponto de vida, até morrer ou servir ás vontades de jafar novamente).

Iago é um papagaio falante, e servo fiel de jafar, sendo os olhos e ouvidos do vilão enquanto espiona Aladim e os outros fingindo ser amigo deles. Ocasionalmente pode ser visto nos ombros do feiticeiro, aguardando suas ordens. Quando jafar foi derrotado, ele e Iago foram novamente lacrados na lâmpada, e o papagaio se arrependeu de seus erros.

Tempos depois, Iago conseguiu escapar de seu cárcere, e agora tenta provar a Aladim e companhia que mudou de verdade, até mesmo se arriscando sua vida para salvar Aladim quando jafar escapou da lâmpada e o forçou a acabar com eles novamente.

Jafar: F2, H3, R3, A2, PdF4, PVs: 25, PMs: 35; Vantagens: Magia Negra, Familiar (Iago), Riqueza, aliados (os heartless), Pontos de Magia Extras X2, Pontos de Vida Extras e vôo; Desvantagens: Insano (megalomaníaco) e Má fama.

Forma de Gênio: F5, H4, R5, A4, PdF5; PVs: 35, PMs: 45; Vantagens: Magia negra, Magia elemental, elementalista (fogo), armadura extra (fogo), familiar (Iago), paralisia, área de batalha (causa dano em escala sugoi nela); Desvantagens: Insano (megalomaníaco), má fama, monstruoso, ponto fraco (sua lâmpada) e maldição (caso seja reduzido a 0 PVs, jafar fica preso para sempre dentro da lâmpada,a te alguém esfregá-la)

Jafar é o principal vilão de Aladim, e segundo no comando do grupo de maleficent. Por ter se aliado a eles, o feiticeiro tem controle sobre uma horda particular de heartless, que ele pretende usar para tomar toda agrabah. Também conta com a ajuda de seu fiel familiar Iago, que o usa como espião.

Seus planos quase foram perfeitos, pois ele havia conseguido seqüestrar a princesa jasmine e tomar toda a agrabah, mas no último instante Aladim, sora e o Gênio a quem havia recorrido dois desejos o impediram. Como último desejo (que o gênio deveria atender), jafar se tornou um gênio gigantesco, tendo domínio máximo sobre feitiços de fogo. Porém se esqueceu de um detalhe: Sua megalomania e sede de poder o impediram de ver que se caso fosse destruído, seria preso na lâmpada para sempre, o que acabou acontecendo quando sora o derrotou.

Algum tempo depois, ele acabou voltando para agrabah através de um acidente envolvendo O Vendedor e Abu, o macaquinho de estimação de Aladim. Graças à mais uma intervenção de sora, o vilão foi detido de uma vez por todas.

Gênio (Summon): F?, H?, R?, A?, PdF? (ele pode alterar os valores como bem entender, mas nunca pode passar nenhuma de suas características acima de 5); Vantagens: Aliado (Aladim e jasmine), Imortal, vôo, arcano, armadura extra (tudo, menos magia e armas mágicas); Desvantagens: Código de honra (dos heróis e da graditão); Restrição de poder (Incomum; Quando está muito ferido, não pode usar suas magias).

Especial: O gênio tem o poder cósmico de atender a três desejos para qualquer pessoa que o ajude. Sempre que uma pessoa o salva, ou ajuda-o de qualquer forma, o gênio pode realizar a magia desejo três vezes para aquela pessoa, e somente para a pessoa que o ajudou. Após os três pedidos, o gênio não pode mais usar essa magia para a mesma pessoa, mesmo se ela já tenha o ajudado.

Este simpático gênio foi liberto de sua lâmpada por Aladim, e graças a isso concedeu ao ladrão três desejos, que só o meteram em furadas. Porém, antes de usar o terceiro desejo, Iago pegou sua lâmpada e a entregou a jafar, que usou os desejos do Gênio para ficar mais forte e se tornar um gênio também.

Após a derrota de jafar, Aladim pede como terceiro desejo a libertação do gênio, que o agradece para sempre, e seguindo sora em sua jornada.

Viajando mundo afora com seu amigo, o carpete mágico, gênio começa a sentir saudades de agrabah, e volta só para ver o tremendo caos que está acontecendo com a tentativa da libertação de jafar, primeiro por Pete (bafo-de-onça), e depois pelo Vendedor, que acaba por libertar o feiticeiro. Com os problemas resolvidos, o gênio fica de vez em agrabah com seus amigos Aladim, jasmine e o carpete mágico.

Obviamente habitado por criaturas marinhas, o mundo aquático de atlântica é comandado pelo Rei Tritão, que cuida desde o menor peixinho a seus súditos tritões e sereias. Todo o mundo é tomado sob águas, com cavernas de grande profundidade, recifes de coral enormes e florestas de algas. As cidades do mundo aquático são verdadeiras maravilhas arquitetônicas, com construções se misturando à natureza do local, mas ainda visíveis para estrangeiros.

Chegar a este mundo não é tão problemático, até mesmo para "os seres da superfície": qualquer um que entre nas águas de atlântica, seja pela superfície, seja por gummi ship, se transformará em um ser marinho qualquer. Sora e seus amigos, quando chegaram aqui, mudaram drasticamente de forma (sora se transformou num tritão, Donald teve metade do corpo transformado em polvo, e Goofy virou uma tartaruga).

Os locais de destaque ficam para o **Palácio do Tritão** e suas dependências, sede do governo do Rei Tritão e seus súditos; **o Vale marinho,** onde existem passagens para vários lugares diferentes; O **navio naufragado**, onde escondem diversos tesouros, e tocas de tubarões, polvos e outros predadores; E o **abismo profundo**, lar da feiticeira Úrsula e sua horda de monstros marinhos.

Atlântica seria um mundo mais tranqüilo se não fosse as artimanhas de Úrsula, uma feiticeira insana que tenta a todo custo possuir o tridente do Rei Tritão, que lhe garantiria poderes supremos. Para isso, conta com a ajuda de seus espiões enguias flotsam e jetsam, fora o fato de que tenta trazer a filha do rei, a princesa Ariel, para seu lado, tentando a garota com promessas de chegar a outros mundos.

Atlântica NPCs

Ariel: F0, H3, R2, A1, PdF2, PVs: 10, PMs: 30; Vantagens: anfíbio, aliado (minguado), aparência inofensiva, magia branca, magia elemental, pontos de magia X2, canto (de artes); Desvantagens: devoção (conhecer o mundo seco).

Sétima filha do Rei Tritão, Ariel é uma garota sonhadora e de voz tocante. É sempre

menosprezada pelas irmãs, e de vez em quando pelo pai, e por isso sai muitas vezes para fora do reino, se aventurando no vale marinho com seus amigos minguado e Sebastião.

Em uma de suas andanças (ou seriam nadanças?), encontrou um navio naufragado, onde havia um ser humano quase morto. Se esforçando para tirar o humano de lá, Ariel acabou se apaixonando pelo humano, chamado Eric.

Tal paixão despertou sua curiosidade pelo mundo seco, e atraindo a raiva de seu pai, que a proibiu de sair do reino (e mandando Sebastião como espião para garantia).

Mesmo assim, Ariel não desistiu, e acabou sendo influenciada pela feiticeira Úrsula duas vezes: Primeiro roubando o tridente de seu pai, e depois perdendo sua voz para poder ir ao mundo seco. Sendo ajudada por sora nas duas vezes, Ariel recuperou o tridente e pode ficar ao lado de Eric, indo para o mundo seco.

Ariel possui poderes mágicos incríveis, usando seus ataques mágicos com rapidez para derrotar seus inimigos. Também é uma cantora excepcional, atraindo dezenas de animais marinhos para si quando canta no vale. Porém é muito ingênua, sendo facilmente influenciável.

Rei Tritão: F3, H4, R3, A2, PdF4 (eletricidade), PVs: 25, PMs: 25; Vantagens: anfíbio, arena (seu reino), patrono (seu reino), magia elemental, pontos de vida extras, pontos de magia extras; Desvantagens: protegido indefeso (Ariel), fetiche (seu tridente). Equipamento: o tridente do tritão (arma especial que permite ao rei lançar magias da escola elemental [ar e água] por metade dos pontos de magia. Além disso, o rei pode, três vezes por dia, lançar a magia enxame de trovões sem gastar pontos de magia).

O Rei Tritão é o comandante máximo de atlântica, e pai de sete lindas sereias. Seu símbolo de poder é seu tridente, uma arma que lhe garante poderes inacreditáveis sobre as águas e trovões.

É quase xenofóbico em relação a seres do mundo seco, expulsando qualquer um que entre em suas águas. Do mesmo modo, teme os usuários da keyblade, que para ele podem acabar com seu reino (por isso ficou tão furioso quando viu Ariel com sora).

O Rei é extremamente zeloso com sua filha mais nova, Ariel. Embora tenha lhe ensinado alguns feitiços para que possa se defender sozinha, tritão fica constantemente de olho na filha, até mesmo mandando Sebastião para vigiá-la quando não pode estar por perto.

Mas ele tem uma razão especial para isso: Com Úrsula por perto, o rei teme que suas filhas, principalmente Ariel, sejam capturadas ou coagidas pela feiticeira, então ele toma a devida cautela.

Mesmo com toda a proteção, o rei teve seu tridente tomado por Úrsula, e foi ferido gravemente em um combate. Após ter sua arma recuperada, o rei, junto com sora, fechou o keyhole, terminando com o problema dos heartless em seu mundo.

Minguado: F0, H1, R0, A0, PdF0, PV: 1, PM: 1; Vantagens: aliado (Ariel), aparência inofensiva; Desvantagens: modelo especial, ambiente especial (oceano).

Melhor amigo de Ariel, este peixinho é bem assustadiço e medroso, mas sempre apóia Ariel em qualquer situação. Foi um dos primeiros a ter contato com sora, enquanto estava fugindo dos heartless, e os apoiou quando o rei tentou expulsa-los. Havia sido seqüestrado por Úrsula como parte de seu plano para que Ariel roubasse o tridente de tritão, mas foi salvo por sora.

Sebastião: F1, H1, R1, A1, PdF0, PVs: 5, PM: 2; Vantagens: aliado (rei tritão), Patrono (o reino de atlântica); Desvantagens: devoção (proteger Ariel), modelo

especial.

Sebastião é uma lagosta jamaicana, e servo leal do rei tritão. Além de ser o maestro da orquestra real, é o professor de canto de Ariel e espião secreto do rei, vigiando a princesa quando o rei não pode. Mesmo assim, acaba encobrindo Ariel em algumas situações, e somente em casos extremos acaba chamando o rei. Foi ele quem avisou a tritão da chegada de sora e seus amigos, e decidiu ajudá-los quando minguado foi seqüestrado por Úrsula.

Príncipe Eric: F2, H2, R1, A0, PdF0, PVs: 5, PMs: 5; Vantagens: patrono (seu reino), torcida (suas fãs); Desvantagens: código de honra (dos heróis e da honestidade).

Príncipe de um reino próximo á atlântica, Eric sempre tratou o mar com desdém até ter seu barco afundado em uma tempestade, e quase morrer afogado. Tendo sua vida salva por Ariel, e tendo em suas memórias a voz da princesa, Eric visita a praia próxima a atlântica com freqüência, tentando achar a pessoa que salvou sua vida.

Após encontrar Ariel, e não a reconhecendo pelo fato da princesa estar sem voz, aos poucos começa a se apaixonar por ela. Mesmo sabendo depois que Ariel é uma sereia, o príncipe não muda seus sentimentos, e tendo uma nova opinião pelo mar, e fazendo o rei tritão mudar de idéia a respeito dos seres da superfície, permitindo o namoro dos dois.

Úrsula: F3, H3, R4, A4, PdF5, PVs: 20; PMs: 40; Vantagens: Anfíbio, alquimista, aliado (os heartless), magia negra, magia elemental, arena (seu reino no abismo profundo), pontos de magia extras x2, forma alternativa (Vanessa, com quase todas as características originais, mas com a vantagem aparência inofensiva no lugar de alquimista, e sem as desvantagens monstruoso e modelo especial), perícia manipulação; Desvantagens: monstruoso, má fama, modelo especial, insana (megalomaníaca).

Úrsula é uma poderosa feiticeira dos fundos de atlântica. No passado, fazia parte da corte do Rei tritão, mas foi banida pelo mesmo por seu amor à magia negra. Agora no abismo profundo, ela trama contra rei, tentando possuir seu tridente e conseguir poder total sobre os mares.

Assim como alguns outros vilões, Úrsula está aliada a maleficent, trazendo os heartless para atlântica em seu plano para acabar com o reino de tritão. Ela consegue seqüestrar minguado, coagindo Ariel a roubar o tridente de tritão, e quase consegue se não fosse a intervenção de sora.

Algum tempo depois, ela é traga de volta a vida pela escuridão, e novamente usa Ariel para conseguir seus objetivos, dessa vez fazendo um contrato com a princesa para que ela possa ir para o mundo seco, e tomando sua voz.

Ela quase consegue novamente, usando a voz de Ariel e um disfarce (Vanessa) para encantar Eric e trazer a princesa para seu lado (como parte do contrato), mas sora novamente intervêm, destruindo o amuleto onde estava a voz de Ariel, e derrotando-a em um combate épico.

Flotsam e jetsam: F1, H3, R2, A3, PdF1, PVs: 10, PMs: 10; Vantagens: aliado (um ao outro, e Úrsula), parceiro (um ao outro), toque de energia (eletricidade), aceleração, furtividade (de crime) e lábia (de manipulação); Desvantagens: Insano, má fama, ambiente especial (oceano).

Estas duas enguias são servos fiéis de Úrsula, executando missões de espionagem e lábia para a feiticeira. Os dois são os lacaios mais conhecidos e eficientes de Úrsula, executando as missões designadas com maestria.

Como enguias, os dois possuem a capacidade de soltar eletricidade de seus corpos, e por estarem sempre juntos, causam duas vezes mais dano. Costumam influenciar sereias e tritões para traba-

lhar para a feiticeira, inclusive Ariel, a filha do rei tritão.

Beast's Castle (O Castelo da Fera)

Este imenso castelo (IMENSO mesmo) serve de lar para a princesa do coração Bela e a atormentada Fera. Vítima de uma maldição, ele não pode ir muito longe do castelo. Particularidades à parte, o castelo divide-se em alas, torres, e uma masmorra gigantesca ao fundo.

O lugar está tomado por heartless e nobodies, que atormentam ainda mais a vida de Fera. Também se podem encontrar alguns móveis, copos e outros objetos vivos, que são na verdade os empregados e servos da fera, também vítimas da maldição.

As áreas de destaque ficam entre as seguintes: **O Hall de Entrada**, onde leva para algumas salas de tesouros e passagens para as alas leste e oeste. Alguns heartless e nobodies podem ser encontrados aqui, ou não se não tomarem ações agressivas; **A Ala Leste**, onde existe apenas um imenso corredor (cheio de heartless só pra não perder o hábito) que leva para o quarto da bela; **A Ala Oeste**, muito mais extensa, possui um hall pequeno com uma escada para um corredor, onde fica o quarto da fera. Há também uma passagem secreta guardada pelo Guarda-Roupa que leva para a masmorra, onde entre outras coisas, possui passagens para alguns pontos do castelo, incluindo os quartos da bela e a fera; **O jardim**, onde algumas gárgulas podem tomar forma e atacar aqueles que eles considerarem intrusos; E a **entrada do castelo**, onde uma imensa ponte serve de entrada para forasteiros (e intrusos).

Além dos heartless e dos recentes nobodies, outro problema vem atormentando Fera. Um ser misterioso, chamado Xaldin (veja no capítulo sobre nobodies para maiores detalhes), pretende transformá-lo em um heartless, e conseqüentemente em um nobody, para usá-lo em seus propósitos. O que pode acontecer com Fera? E a bela?

Beast Castle NPCs

Fera: F4, H3, R4, A2, PdF2 (Sônico), PVs: 20, PMs: 20; Vantagens: Riqueza, Energia Extra I, Ataque especial (poderoso); Desvantagens: Protegido indefeso (bela), Monstruoso, má fama (como frio e egoísta), fúria (entra neste estado quando atormentado por seus sentimentos), maldição (grave; Enquanto não se apaixonar por alguém, a Fera manterá seu estado monstruoso e de seus empregados para sempre).

Há alguns anos atrás, o príncipe Adam era uma pessoa cruel e egoísta, isolado em seu enorme castelo unicamente com seus empregados. Quando uma maga passou pela região, o príncipe tentou coagi-la a ficar, mas acabou atingido por uma terrível maldição: Preso em sua forma de fera, e seus empregados em objetos como candelabros e chaleiras, o príncipe teria que se apaixonar verdadeiramente por alguém se quisesse voltar ao normal.

Isso poderia durar anos se não fosse outro malefício: A maga quando lançou sua maldição,

deu um tempo limite, através de uma rosa mágica que fica guardada em uma pequenina estufa ticular. Quando todas as pétalas caírem, nada poderá ser feito, e o príncipe e seus servos ficarão presos nesta forma para sempre.

Desolado e desiludido, fera, como é chamado agora, se isolou dentro de seu próprio castelo, não dando atenção a ninguém. Quando é atormentado por seus sentimentos e outros anseios, a fera entra em um estado de fúria incontrolável. Por isso se isolou pelo bem de seus servos, que nada tiveram a ver com suas atitudes.

Cerca de 10 anos após ter sido amaldiçoado, fera recebeu a visita (ou seria invasão?) de bela, uma jovem princesa que queria dar sua liberdade em troca da de seu pai, que estava preso nas masmorras do príncipe há anos. No começo, os dois não se davam bem, mas aos poucos a fera começou a se apaixonar pela encantadora moça, mas as coisas voltariam a ser ruins para ele.

Fera não sabia, mas bela é uma das princesas do coração, e maleficent e os outros vilões precisavam do poder dela. Por causa disso, os heartless invadiram o castelo, levaram bela, e destruíram o mundo. Se não fosse seu amor por bela, a fera nunca teria conseguido escapar, indo parar no mundo de hollow bastion.

Com a ajuda de sora, que havia acabado de chegar a este mundo e havia perdido o controle da keyblade, ambos invadem o castelo onde as princesas estavam, e conseguem salvá-las. Com seu mundo restaurado, fera e bela voltam para casa, mas certo ser encapuzado em negro planeja separar o casal novamente...

Bela: F0, H2, R2, A0, PdF0, PVs: 10, PMs: 20; Vantagens: aliado (fera), Pontos de magia extras; Desvantagens: Código de honra (da honestidade), maldição (veja adiante); ***Especial:*** Bela é uma das princesas do coração. Embora não tenha nenhuma habilidade em combate, ela pode utilizar, assim como as outras princesas, algumas habilidades especiais. Graças à seu coração puro, bela pode afastar seres malignos de si. Em regras, ela está sob efeito de constante da magia Esconjuro de Mortos-vivos, porém ela afeta apenas heartless. Também pode aumentar o poder mágico de seus amigos: Escolhendo um aliado qualquer, bela pode aplicar os efeitos da vantagem elementalista (qualquer elemento, incluindo luz e trevas) por 2d rodadas.

Apesar desses benefícios valiosos, o fato de bela ter um coração puro atrai a atenção dos heartless, que nunca a deixarão em paz. Durante 1d dias, Alice é atacada por 2d6 heartless, que podem ser escolhidos pelo mestre. Além disso, seu coração é a chave para a criação ao kingdom hearts (veja na história do game).

Bela é uma das princesas do coração. Ela passou a viver no castelo da fera para libertar seu pai das masmorras onde ele estava preso, e aos poucos aprendeu a conviver com a criatura, recebendo até mesmo um quarto próprio. Aos poucos, ela começou a se apaixonar pelo monstro, acreditando ser capaz de retirar a maldição do príncipe. Mas as coisas não seriam nada fáceis...

Por ela ser uma princesa do coração, bela foi atormentada e até mesmo seqüestrada pelos heartless, sendo usada junto com as outras princesas por maleficent, abrindo o último keyhole e fazendo a dark keyblade.

Salva por sora e fera, ela e seu amado voltaram para o restaurado castelo, mas os problemas ainda não haviam acabado: O misterioso xaldin está brincando com os sentimentos de fera, para torná-lo um heartless e um nobody.

Devido à fúria do mesmo, bela se trancou no quarto, e só com a ajuda de sora ela pode acalmar fera, ajudar seus servos e até mesmo destruir o perigoso vilão.

Bela é uma mulher calma e serena. Apesar de não ser muito bem tratada por fera, ela não se importa muito, tentando apenas aliviar o coração amargurado coração do antigo príncipe.

Lumiere, Cogsworth, Mrs. Potts, Chip e Guarda-Roupa: Embora estes personagens tenham papel significativo tanto no game como no filme original, suas fichas seriam simples demais para serem colocadas aqui. Basicamente, todos eles possuem as vantagens aparência inofensiva e arena (seu castelo), e as desvantagens modelo especial e maldição (grave; todos estão presos a sua forma de objetos até fera se apaixonar por alguém).

Estes são os empregados que trabalhavam para o príncipe Adam, e foram amaldiçoados junto com ele, sendo transformados em objetos. Desde então, todos eles ficam junto à maior parte do tempo, ajudando uns aos outros devido a restrições impostas. Servos fiéis de fera, eles tentam apoio ao príncipe nos momentos mais difíceis.

Quando fera ficou furioso com as bravatas de xaldin, ele trancou todos os seus servos na masmorra, achando que eles teriam o deixado de lado. Somente o guarda-roupa, que estava próximo ao quarto da bela, e lumiere, que havia conseguido escapar, não foram trancados, e com a ajuda de sora, os outros escaparam, ajudando o portador da keyblade a derrotar xaldin e os heartless que estavam no castelo.

Cada um deles possui características únicas: Lumiere, o candelabro e antigo cozinheiro, é sempre bem humorado, exceto quando está em perigo; Cogsworth, o relógio e antigo mordomo, é educado e um tanto assustadiço; Mrs. Potts, a chaleira e cozinheira, é extremamente zelosa com seu filho, chip, a xícara; E o Guarda-Roupa, a antiga camareira, que adora passar o tempo com a bela em seu quarto, ainda que não possa fazer as mesmas tarefas de antigamente. Será que um dia eles voltarão ao normal? Vai depender de fera.

Castelo Disney

O Castelo Disney é a casa do Rei Mickey, da Rainha Minnie, e mais alguns personagens clássicos da disney. Além da imensa cidade à volta do castelo, na parte mais profunda do mesmo existe a Cornerstone of light (veja a explicação sobre ela mais adiante), que fora corrompida por maleficent e Pete (bafo-de-onça), trazendo ao mundo a invasão dos heartless. Mas sora consegue parar as intenções dos vilões , protegendo a rainha e seguindo para o passado do Castelo Disney, o monocromático mundo de Timeless River.

Não é muito revelado o que há alem do castelo no game, mas a extensão na qual chega o castelo, além das cidades à volta, mostra o quão grande o mundo é. O castelo conta com a **Câmara de Audiência**, onde o rei, a rainha e seus aliados discutem sobre diversos assuntos; Abaixo do trono do Rei Mickey, existe uma passagem secreta que leva ao **Hall da Cornerstone of light**; Atrás do palácio, existe um **Hangar** para embarque e desembarque de gummi ships, que sora e seus amigos usam para chegar ao castelo quando o visitam; **O Jardim real**, onde existem passagens para vários pontos do castelo, e em sua extensão pode ser ver “estátuas” feitas de folhas e madeira de Horácio, Clara de Ovos e Clarabela; e a **Livraria**, onde o Rei Mickey guarda suas anotações e alguns livros que lhe foram dados por Yen Sid nos tempos em que era o rei era aprendiz do mago.

A Cornerstone of Light: A Pedra Angular da Luz é um artefato poderoso, escondido em uma sala secreta no Castelo Disney. Uma espécie de chama esverdeada fica rodeando dentro de um globo de

cristal, preso por um largo pedestal. A pedra protege o castelo da escuridão, mas um esquema preparado por maleficent e Pete corrompeu a pedra, usando o portal para Timeless River (que Pete possuía em suas memórias), onde o castelo ainda estava sendo construído, e a cornerstone estava desprotegida, permitindo a entrada dos heartless ao castelo. Sora e seus amigos, com a ajuda do Rei Mickey do passado, conseguem trazer a pedra de volta à luz, e com força total.

Castelo Disney NPCs

Rei Mickey: F2, H4, R2, A1, PdF1(Keyblade); PV:5; PM:5; Escala Sugoi; Vantagens: Aparência Inofensiva, Boa fama, Aliado e Ligação Natural(Riku e Pluto), Aparência inofensiva, Patrono (Castelo Disney), Magia Branca, Portador da Keyblade; Desvantagens: Código de Honra (da Honestidade e dos heróis) e Protegido Indefeso (rainha Minnie); Equipamento: Keyblade (Dark Kingdom Key, veja no capítulo 1) e um Gummi ship básico (de 8 pontos).

Tendo um papel importantíssimo na história de kingdom hearts, o Rei Mickey comanda o Castelo Disney, além de ser o escolhido da Keyblade do mundo das trevas, mesmo seguindo o caminho da luz. Ele partiu de seu castelo em uma das gummi ships do tio patinhas para procurar pelo portador da keyblade do mundo da luz, desaparecendo pouco tempo depois.

A Rainha Minnie, preocupada, pediu ao mago real Donald e o líder dos cavaleiros Goofy que procurassem o Rei, após a receber uma carta de seu amado.

O Rei Mickey é poderoso, tendo uma grande influência pelos mundos. É rápido em combate, e sua keyblade garante um bom estrago a heartless e outras criaturas. É também um poderoso usuário de magia, recebendo em um passado remoto um treinamento especial por Yen Sid, conhecendo muito segredos sobre a Keyblade.

Rainha Minnie: F0; H2; R1; A0; PdF0; PVs 5;PMs 25; Vantagens: Aparência Inofensiva, Aliado (Rei Mickey), Boa fama, Patrono (Castelo disney), Magia branca, Pontos de Magia Extras X2; Desvantagens: Código de Honra (da honestidade), fetiche (seu anel).

Minnie é a rainha majestosa do Castelo da Disney, que governa o reino pacífico do Rei Mickey. Muito bondosa e gentil, a Rainha ficou preocupada com o desaparecimento de seu marido, e mandou seus dois melhores aliados, Donald e Goofy, em uma missão para procurar o rei e ajudá-lo em sua busca.

Ela e margarida foram as primeiras a perceber a corrupção da Cornerstone of Light por Maleficent, sendo atacadas por heartless logo em seguida, mas graças a intervenção de Sora, que protegeu e escoltou as duas até seus aposentos, a Rainha e a Duquesa foram salvas.

Minnie é habilidosa no uso de algumas magias brancas de proteção e cura, porém ela perde estes poderes caso perca o seu anel.

Duquesa Margarida: F0; H0; R1; A0; PdF0; PV5; PM5; Vantagens: Aliada (rainha Minnie e Donald), patrono(Disney Castle); Desvantagens: Código de honra (da honestidade)

Margarida é a duquesa do Castelo Disney e a namorada de Donald. Está sempre acompanhando a rainha Minnie em seus afazeres, e quase sempre reclamando da ausência de Donald, alegando que ele está fugindo dela (na verdade, está morrendo de saudades, mas é orgulhosa demais para admitir). Ela também fora atacada pelos heartless junto com Minnie, mas Sora conseguiu salvá-la.

Grilo Falante: F0; H0; R0; A0; PdF0; PV1; PM0; Vantagens: Riqueza, patrono (Castelo Disney); Desvantagens: Modelo Especial (muito pequeno)

Mandado pela rainha Minnie junto com Donald e Goofy, o grilo falante segue os dois em suas aventuras com Sora, anotando tudo o que acontece em seu diário. É um grande amigo de Pinóquio, participando de algumas aventuras com o menino de madeira em seu mundo natal, destruído pelos Heartless.

Pluto: F0; H0; R1; A0; PdF0; PV5; PM5; Vantagens: Aliado e Ligação Natural (Rei Mickey), aparência inofensiva; Desvantagens: inculto.

Cachorro fiel a Mickey, Pluto é mais do que um animal de estimação: Ele e Mickey estão vinculados por fortes laços de lealdade. Com o sumiço do Rei, pluto fugiu do castelo atrás de seu dono, encontrando com sora e seus amigos várias vezes.

Encontrando seu dono, mais tarde Pluto entregou uma carta para Sora e seus amigos antes de eles adentrarem no Castelo Oblivion. Muito tempo depois, o cão seria responsável por salvar Kairi das mãos de Axel nas Destiny Islands, e depois seguindo com a amiga de Sora quando ela não consegue ser salva do vilão.

Tio Patinhas: F0; H0; R1; A0; PdF0; PV5; PM5; Vantagens: Riqueza, Patrono (Disney Castle), aliado (Rei Mickey); Desvantagens: Código de Honra da honestidade e insano (compulsivo: sempre quer mais dinheiro)

Tio de Donald, Patinhas pode ser, por várias vezes, irritado e resmungão, mas inicialmente é uma pessoa amigável para com pessoas mais necessitadas, o que entra em contraste com sua sede por mais dinheiro.

Por falar em dinheiro, ele ama as moedas de ouro, jóias, quadros antigos, artefatos, e qualquer coisa que valha muito dinheiro, e muitas vezes nada o impede de conseguir um pouquinho mais. Foi o Tio patinhas quem financiou o projeto do gummi ship junto com o Rei Mickey, divulgando-o pelos mundos e ensinando sobre os gummi blocks para algumas pessoas (como Cid highwind e yen Sid).

Tico e Teco: F0; H0; R1; A1; PdF0; PV3; PM3; Vantagens: Aliado e Parceiro (Tico e Teco), perícia Maquinas; Desvantagens: Insano (Teco é impulsivo)

Os dois carismáticos esquilos são os principais engenheiros de Gummi Ship, e são exímios no que diz respeito à estas máquinas. Foram os dois que fizeram os reparos e melhorias na nave de Sora e seus amigos. Ambos são bem agitados, porém Teco (o do nariz vermelho) é mais compulsivo, enquanto tico observa melhor a situação antes de agir.

Donald: F0, H2, R2, A1, PdF3, PVs:10, PMs:10; Vantagens: Magia Elemental, Magia Branca, Aliados x2 e ParceiroX2 (Sora e Goofy), aparência inofensiva, mentor (Merlin), Patrono (Disney Castle), ataque especial (amplo); Desvantagens: Código de Honra (Honestidade e dos heróis), fetiche (seu cajado). Tipos de Dano: pode alternar entre fogo, frio e elétrico graças à seu Cajado.

Donald é o mago real do Castelo da Disney, e teve nada menos que Merlin como professor, aprendendo diversas magias para ajudar o Rei em suas empreitadas. Foi mandado pelo Rei Mickey junto com Goofy para procurar o portador da lendária keyblade, e ajudá-lo em sua jornada. A partir daí, ele, goofy e o recém amigo sora, partem em uma jornada pelos mundos, descobrindo diversas coisas a respeito da Keyblade, sua majestade e outros perigos.

Goofy (pateta): F2 (esmagamento), H2, R3, A2, PdF1, PVs:15, PMs: 15; Vantagens: AliadoX2 e Parceiro X2 (Sora e Donald), Patrono (Disney Castle), Ataque Especial (Amplo); Desvantagens: Código de Honra (dos heróis e da Honestidade), Ponto Fraco (é meio pateta). Equipamento: Escudo real (Arma mágica: Bônus Mágico +2 para Força, Defensora, Retornável).

O atrapalhado amigo do Rei Mickey é o chefe dos guardas do Castelo Disney, apesar de não parecer cumprir bem sua função (o que é

totalmente o contrário). Sua arma é um escudo mágico poderoso, no qual maneja muito bem. Foi mandado junto com o mago real Donald para procurar pelo portador da keyblade.

Os dois acabam encontrando Sora, e o trio acaba viajando através dos mundos combatendo os misteriosos heartless e outras ameaças. Goofy é muito zeloso para com seus amigos, protegen-do-os de todas as situações (como na invasão de Hollow Bastion, em que sofreu uma dura pancada na cabeça para salvar Mickey da morte iminente).

"Sejam bem-vindos ao coliseu mais aclamado de todos! Onde podem ver hidras, colossos e outras feras terríveis caírem perante o maior herói de todos! Hércules!" Isso provavelmente é o que você deverá ouvir quase todos os dias enquanto estiver no mundo do **Coliseu do Olímpo**, lar de Hércules e do sátiro philoctetes (ou Phil para os mais íntimos).

Além de assistir (e participar) de alguns, os atrativos principais são as lutas de Hércules contra criaturas incríveis. Em algumas ele tem o apoio de sua leal montaria alada, o pégasus. Phil pode ser encontrado na **academia**, treinando novos heróis.

Mas nem tudo são flores neste mundo. Hades, o Deus da Morte, constantemente planeja acabar com o filho de Zeus, mandando toda a sorte de criaturas de seu submundo para atacá-lo.

Hades até mesmo seqüestrou megara, a namorada de Hércules, para fazer com que ele e sora fossem para o submundo resgatá-la enquan-to mandava sua hidra acabar com o olímpo. Tam-bém não hesitou em chamar mercenários para acabar tanto com Hércules como com sora, como Cloud, e algum tempo depois, Auron.

O Submundo: Lar de Hades, o Deus da Morte, o submundo é para onde todas as almas vão. De-pendendo de suas atitudes em terra, as almas permanecem ali ou vão para outros lugares. Mas Hades faz questão de manter a maioria aqui. Não importando de onde viajantes enxeridos venham, o Deus da Morte emprega seu guardião, Cerberus, na caçada a qualquer um que entre no submundo sem seu consentimento. Seus dois espiões, pain e panic, também podem ficar de vigia quando não estão no mundo de Hércules.

O local é repleto de túneis e passagens secretas. Somente uma caverna em especial, **A Caverna da Morte,** leva para a **Câmara de Hades,** mas é quase impossível chegar lá sem passar por dezenas de inimigos, desde mortos-vivos até hear-tless mandados pelo próprio Hades. No submundo também pode ser encontrado uma arena, organi-zada por pain e panic. Diferente do coliseu do olímpo, as lutas aqui são muito mais mortais, e geralmente ocorrem apenas para entreter Hades.

Coliseu do olimpo NPCs

Hércules: F5, H3, R5, A4, PdF1, PVs: 45, PMs: 25; Vantagens: Mentor (Phil), aliado (pégasus), patrono (coliseu do olímpo), armadura extra (força e poder de fogo, por ele ser um Semi-Deus), inimigo (criaturas do submundo); Desvantagens: Protegido Indefeso (Megara), código de honra (da honestidade, dos cavalheiros e dos heróis, e não há ninguém que siga esse código mais ferrenhamente do que ele).

Especial: Hércules possui dois poderes concedidos por seu Pai, Zeus. Três vezes ao dia, Hércules pode usar os seguintes poderes:

Aura Dourada. Permite a Hércules ficar invulnerável a ataques por Força e Poder de Fogo por 1d-1 rodadas;

Barreira Dourada. Hércules pode usar esse poder em 1 aliado por vez, dando ao usuário a vantagem armadura extra (força e poder de fogo) por 1d-3 rodadas;

Esfera Dourada. Hércules pode invocar duas esferas que podem cancelar a invulnerabilidade e diminuir a Escala de Poder em 2 níveis (se tiver) de seus alvos por 1d rodadas. Essa habilidade pode ser usada até mesmo contra deuses (e prova ser muito útil contra Hades). A diminuição na Escala de Poder só funciona contra alvos de nível Sugoi para cima.

Hércules é o astro principal do coliseu do olímpo. Treinado por Phil desde sua adolescência, Hércules descobriu ser filho de Zeus, o Deus dos Deuses. Por seu tempo na terra, acabou se tornando um Semi-Deus, dotando de habilidades especiais poderosas graças à sua essência divina.

Por causa de seu sangue divino, Hércules tem uma força e resistência incríveis, capaz de derrubar o maior dos gigantes com apenas um golpe. Em suas batalhas dentro e fora do coliseu, Hércules conta com a ajuda de seu alado amigo pégasus, que ás vezes demonstra ser tão esperto quanto o herói.

É apaixonado por megara, motivo que o fez ficar na terra, e não se perdoaria se acontecesse alguma coisa com ela. Com a ajuda que sora lhe deu nas duas visitas ao coliseu, Hércules condecorou o portador da keyblade e seus amigos como heróis juniores ao salvá-lo de Cloud e Hades, e depois heróis de verdade quando teve ajuda deles no submundo contra auron, e Hades novamente, e por fim na reconstrução do coliseu.

Pégasus: F1, H3, R3, A1, PdF0, PVs: 15, PMs: 10; Vantagens: Aliado (Hércules), aceleração, vôo, ataque múltiplo; Desvantagens: Código de Honra (dos heróis)

Pégasus é o melhor amigo de Hércules, e serve de montaria para o herói. Foi criado pela magia de Zeus como um presente para Hércules em seu nascimento. Ocasionalmente, auxilia o herói em algumas de suas lutas no coliseu, e vez ou outra prega algumas peças nele e em Phil apenas para se divertir.

Quando sora e Hércules vão ao submundo para resgatar megara, o pégasus vai junto, salvando Meg quando Hércules a tira do rio Sés. Também ajuda a sora no combate contra a hidra no coliseu destruído, dando um apoio moral a Hércules quando este fica depressivo.

Phil: F1, H2, R2, A3, PdF3, PVs: 10, PMs: 10; Vantagens: aliado (Hércules), patrono (coliseu do olímpo), tiro múltiplo, perícia esportes; Desvantagens: Código de honra (dos cavalheiros), ponto fraco (é muito irritado), modelo especial.

Philoctetes, ou somente Phil para os mais chegados, é um sátiro (meio homem, meio bode), e professor de Hércules. Seu sonho é treinar o maior herói de todos, para que este tenha sua própria constelação no céu, e as pessoas digam "aquele é o garoto do Phil". Até hoje, somente Hércules conseguiu tal façanha, e somente mais tarde outros três vindos de outro mundo (literal-

mente) conquistaram este objetivo: Sora, Donald e Goofy. Como um sátiro, Phil é amante dos esportes e das boas coisas da vida, mas sabe-se lá por que, não sai por aí cantando garotas bonitas, embora nunca negue um pedido de ajuda de uma mulher.

Hades: F?, H?, R?, A?, PdF? (Hades pode mudar esses valores quando quiser por ele ser um Deus, mas não pode deixar nenhuma característica em 0); Escala Kami; Vantagens: Imortal, patrono (submundo), aliados (pain e panic), magia negra, invulnerabilidade (tudo); Desvantagens: Ambiente especial (seu submundo).

Especial: Pelo fato de Hades ser um Deus, ele pode causar dano em qualquer uma das escalas vistas no manual alpha (mas não acima de kami). No submundo, ele impossível de ser derrotado, pois mesmo que vençam sua invulnerabilidade e seja destruído, ele pode voltar 1 rodada depois. Somente a esfera dourada (habilidade especial de Hércules), pode torná-lo vulnerável a ataques, mas não destruí-lo completamente.

Hades é o líder supremo do submundo, e Deus da Morte. Em suas tentativas de tomar o Reino de Zeus, ele tentou matar seu filho, Hércules, mandando seus lacaios pain e panic para seqüestrar o garoto e matá-lo na terra. Por uma falha de seus subordinados, ele acabou não conseguindo acabar com Hércules.

Alguns anos depois, ele se aliou a maleficent e outros vilões para usar os heartless para tomar o mundo de Hércules, e até mesmo empregou um mercenário (Cloud), para acabar com Hércules e sora. Mas novamente seus planos foram por água abaixo, e furioso, foi para o coliseu junto de seu bichinho de estimação, cerberus, para derrotar todos, sendo novamente impedido por Hércules.

Por ser imortal, Hades não foi totalmente destruído, e dois anos depois investiu de novo contra Hércules, trazendo o guerreiro morto auron (a quem ele chama de "a mãe de todos os caras maus") para seus domínios para acabar com o herói.

Com auron negando-se a aceitar a proposta, Hades estava a ponto de destruí-lo quando sora chega para salvar auron. Para remediar a situação, Hades adverte a auron que ele possui uma estátua com seu coração, coagindo o guerreiro a trabalhar para ele. Sora consegue reaver a estátua, parando os planos do vilão mais uma vez, porém Hades conseguiu atingir parte de seus objetivos, mandando sua hidra acabar com o coliseu.

Megara: F0, H0, R1, A0, PdF0, PVs: 3, PMs: 2; Vantagens: Aliado (Hércules), aparência inofensiva; Desvantagens: nenhuma.

Megara, ou Meg, é uma amiga (ou melhor, namorada), de Hércules. Sabendo que o herói estava ficando exausto das lutas contra os monstros do coliseu, Meg foi para o submundo para tentar falar com Hades e pedir para que pare de mandar os monstros.

Salva por sora e seus amigos quando é atacada por alguns heartless, Meg tenta voltar para o coliseu, mas é seqüestrada por Hades e forçada a ver Hércules e auron lutarem no coliseu do submundo.

Sora consegue libertar auron do domínio de Hades, e ele, furioso, joga Meg no rio styx, sendo salva por Hércules, que restaura seu poder como Semi-Deus. Após toda essa confusão, ajudou Hércules na reconstrução do coliseu do olímpo.

Pain e Panic: F1, H1, R1, A0, PdF1; PVs: 5 cada um, PMs: 5 cada um; Vantagens: Aliado (um ao outro), Parceiro (um ao outro), vôo, forma alternativa (podem se transformar em qualquer animal comum pequeno), patrono (Hades); Desvantagens: Insano (paranóicos),

inculto (você já viu algum deles completar uma missão para Hades com sucesso?), modelo especial, monstruoso.

Pain e Panic são dois servos de Hades, a quem servem mais por medo do que por lealdade. Nunca conseguem completar as missões designadas pelo Deus da Morte com sucesso, sempre deixando algum detalhe importante escapar (como quando tentaram tornar Hércules mortal, deixando uma gorinha do elixir na mamadeira, preservando a força do herói).

Os dois podem se unir para formar uma criatura mais poderosa (com um aumento de +3 nas características) ou se transformar em pequenos animais, porém não conseguem disfarçar seu pouco intelecto ou medo. Pain é um pequeno demônio vermelho e bonachão, e panic é um pequeno demônio azul e narigudo.

Auron: F3(corte), H3, R2, A3, PdF1, PVs: 20, PMs: 20; Vantagens: Ataque múltiplo, ataque especial (bushido; amplo e poderoso), energia extra I; Desvantagens: código de honra (dos heróis e da gradição), maldição (suave; Quando alguém toma posse da estátua onde fica seu coração, auron deve obedecer a essa pessoa)

Auron era um antigo guardião de uma poderosa summoner, sendo morto em sua última missão. Trazido por Hades ao submundo, o Deus da Morte lhe pediu para destruir Hércules. Auron negou a proposta, dizendo que "faria sua própria história, e você não faz parte dela", e quase foi morto (de novo) se não fosse à intervenção de sora, fugindo com o garoto pelo submundo com uma legião de heartless e o cerberus atrás deles.

Agradecido, auron pergunta ao portador da keyblade se ele precisa de um guardião, tendo o pedido recusado por sora.

Mais tarde, Hades acha a estatueta onde fica lacrado o coração de auron, o forçando a lutar contra Hércules no coliseu do submundo. Mas sora novamente consegue salvá-lo, reclamando a estatueta e libertando-o de sua maldição. Os cinco (auron, sora, Hércules, Goofy e Donald) se unem e acabam com Hades, pelo menos por enquanto.

O paradeiro atual do guerreiro morto é desconhecido: há quem diga que ele ajudou Hércules na reconstrução do coliseu do olímpo, voltando para o rio styx para seu descanso eterno.

Cerberus: F3, H2, R4, A3, PdF1; PVs: 20; PMs: 20; Escala Sugoi; Vantagens: Ataque Múltiplo, Aliado (Hades), Ataque Especial (Força, Perigoso), membros extras X2 (suas duas cabeças extras); Desvantagens: Modelo Especial, Monstruoso, Má Fama

Cerberus é o "bichinho de estimação" de Hades, e guardião dos portões do Submundo. É servo fiel do Deus da Morte, seguindo todas as suas ordens à risca. Sua aparência é horrenda: Um imenso cão demoníaco de três cabeças, com olhos vermelhos pavorosos.

Cerberus enfrentou Sora duas vezes: Uma quando foi mandado por Hades ao Coliseu para matar Cloud, Sora e Hércules, sendo os dois derrotados; e dentro do Submundo, quando Sora e Auron fogem da destruição iminente de Hades. Em ambas as situações, Cerberus fora derrotado, não antes de dar muito trabalho aos seus inimigos.

As Selvas Profundas deste mundo servem de lar para Tarzan e sua tribo de gorilas. Resumidamente, este mundo é uma grande selva, com suas florestas, cachoeiras, cavernas e construções misteriosas. Imensas florestas com cipós gigantes

podem ser usados para passar pela floresta sem grande dificuldade, desde que os gorilas não o vejam. Tarzan e seus amigos Jane, tala e terk fazem o que podem para proteger as selvas de caçadores, como o misterioso Clayton e o jaguar sabor.

Os locais que mais se destacam são a **Casa na Árvore,** lar de tarzan e Jane; **As Árvores de lodo,** que tarzan usa para "surfar" graças à quantidade enorme quantidade de lodo que fica nos imensos galhos; **O acampamento**, onde Clayton montou sua base para caçar os gorilas; **A lagoa dos hipopótamos**, que embora seja chamado assim, é um imenso lago onde os gorilas vivem; E **a Caverna da Cachoeira,** escondida dentro da maior cachoeira da região. Dizem que muitos segredos podem ser encontrados aqui.

Sora e seus amigos entram nesse mundo procurando por riku e kairi, mas acabam por se aventurar com Tarzan para salvar sua tribo de gorilas e acabar com sabor e o caçador Clayton, que chegou ao ponto de invocar um heartless para atingir seus objetivos.

Deep Jungle NPCs

Tarzan: F2 (dano por corte ou esmagamento), H4, R3, A2, PdF2 (perfuração), PVs: 15, PMs: 15; Vantagens: Arena (deep jungle), Aceleração, Aliados (os Gorilas), Energia Extra I, ataque especial (perigoso), perícia animais; Desvantagens: Protegido indefeso (Jane), fúria (quando muito ferido ou quando seus amigos estão em perigo), Código de honra (dos heróis e do caçador), Inculto.

Protetor máximo de deep jungle, Tarzan é o verdadeiro homem da selva. Criados pelos gorilas desde pequeno, Tarzan cresceu aprendendo a amar e proteger as selvas que o acolheram, demonstrando isso pelas suas capacidades acrobáticas, tão apuradas quanto às de um macaco.

Sua criação pelos gorilas também lhe permitiu dominar sua língua perfeitamente, através de gritos e outros gestos. Por falar em línguas, Tarzan entende e fala um pouco de Inglês graças à aproximação da exploradora e naturalista Jane Porter. Ele luta usando uma lança feita de pedra lascada, mas consegue lutar com os punhos tão bem quanto à lança.

Tarzan é meio relutante em relação a estrangeiros: Para ele, é preciso uma prova de confiança para conseguir alguma ajuda dele. Até hoje, somente Jane, sora, goofy e donald conseguiram sua lealdade, que provou ser de grande valia. Quando vê seus amigos em perigo, entra em um estado de fúria quase incontrolável, atacando sem dó seus inimigos (pobre Clayton e sabor...).

Jane: F0, H2, R1, A0, PdF0, PVs: 5, PMs: 5; Vantagens: Aliado (Tarzan), especializações: Biologia e Ecologia (de ciências) e sobrevivência na floresta (de sobrevivência); Desvantagens:Código de honra (da honestidade).

Jane Porter é uma naturalista que veio em uma expedição para a floresta, na procura de alguns raros gorilas. A expedição também conta com o vil caçador Clayton, a quem constantemente repreende por tentar matar os gorilas.

Suas atitudes em relação à natureza e aos animais permitiram-na aproximar de Tarzan e sua família, se não fosse por Clayton e os heartless, que a afastaram de seus novos amigos. Sora e seus amigos, junto a Tarzan, salvaram-na dos heartless e do caçador, e agora vive na selva junto com o homem-macaco.

Clayton: F1, H2, R2, A2, PdF3 (perfuração), PVs: 10, PMs: 10; Vantagens: tiro carregável, tiro múltiplo, inimigo (gorilas e outros animais), perícia sobrevivência; Devoção (caçar e negociar gorilas). Mais tarde, após perder seu coração para os heartless, Clayton ganha um aliado (o heartless Stealth stalker), e a desvantagem insano (obsessivo: caçar todos os animais que puder).

Clayton é um caçador que faz parte do grupo de expedição na busca por alguns gorilas, no qual Jane também faz parte. Seus objetivos são bem diferentes dos outros explorados, tentando matar e os gorilas a qualquer custo.

Tentando ludibriar Tarzan, Jane e sora, Clayton conseguiu entrar na toca dos gorilas e quase matar terk, uma jovem gorila e amiga de Tarzan. Graças a Donald e Goofy, que já percebiam as atitudes suspeitas do caçador, impediram uma tragédia.

Furioso por ter sido proibido de seguir os outros, Clayton deu seu coração aos heartless para conseguir mais poder para atingir seus objetivos. No fim, acabou sendo derrotado por sora e Tarzan.

Kala: F3, H2, R3, A2, PdF0, PVs: 15, PMs: 15; Vantagens: AliadosX2(tarzan e kerchak), arena (deep jungle); Desvantagens: Protegido Indefeso (Tarzan. Ah o amor de mãe...), modelo especial, Inculto.

Esta simpática gorila é a mãe adotiva de Tarzan, que o acolheu quando era só um bebe. Embora seu marido kerchak tenha sido relutante em acolher o garoto, o instinto maternal de kala foi mais forte, já que seu filho havia sido morto por sabor pouco tempo atrás.

Havia sido capturada por Clayton e pelos heartless junto com jane, mas sora e Tarzan conseguiram salvá-las.

Kerchak: F4, H3, R4, A3, PdF0, PVs: 20, PMs: 20; Vantagens: AliadosX2 (tarzan e kala), arena (deep jungle), sobrevivência na floresta, patrono (a tribo dos gorilas); Desvantagens: Devoção (proteger a selva), modelo especial, protegido indefeso (kala), Inculto.

Líder dos gorilas e “pai” de Tarzan, kerchak acolheu o garoto ainda pequeno, relutante de que um dia isso pudesse trazer problemas para seu grupo. Não confia nem pouco em humanos, chegando a ficar nervoso na presença de muitos deles.

Quando sora e seus amigos chegaram com Tarzan para falar com ele, não houve exceção. Somente após ser ferido por Clayton, e curado pelo portador da keyblade ele se sentiu um pouco mais seguro com o garoto, mostrando-lhe a passagem para o keyhole de deep jungle.

Por ser um gorila, kerchak tem uma grande força e agilidade na selva. Porém ainda foi fraco para os disparos da escopeta de Clayton. Tem grande respeito dos outros gorilas, que o elegeram líder há anos.

Terk: F1, H2, R1, A2, PdF0, PVs: 5, PMs: 5; Vantagens: Aliado (Tarzan), Arena (deep jungle); Desvantagens: modelo especial, Inculto.

Terk é uma jovem gorila e a melhor amiga de Tarzan. Foi a primeira gorila a fazer contato com o grupo de sora, ainda que acidental. Quando estava brincando nas árvores, quase foi morta por Clayton, que alegou ter atirado em uma cobra que estava próxima. Mais tarde, quando o caçador e os heartless prendem Jane e kala no topo das árvores, terk consegue escapar e pedir ajuda à Tarzan e sora, que enfim derrotam Clayton.

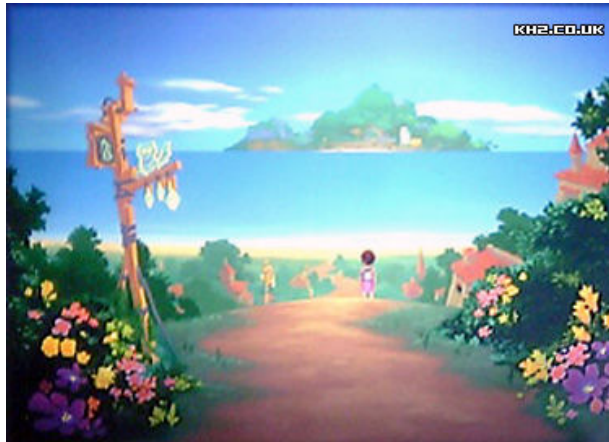
Sabor: F3, H3, R4, A1, PdF0, PVs: 20, PMs: 20; Vantagens: Aceleração, arena (deep jungle), ataque especial (preciso); Desvantagens: fúria e devoção (a-

cabar com Tarzan e sua família), inculto.

Sabor é um dos piores inimigos de kerchak e sua tribo de gorilas. Este jaguar foi o responsável pelas mortes dos pais de Tarzan, e pelo bebe recém-nascido de kala e kerchak. Constantemente ataca os gorilas, sendo impedido por Tarzan, que o considera um rival à altura.

Dada à sua acuidade felina, sabor é muito rápido, acabando com suas presas em poucos ataques. Ele percorre rapidamente as selvas de deep jungle, caçando sem piedade. Tenha cuidado quando chegar aqui, por que ele pode estar à sua espera...

Este conjunto de ilhas tropicais é o lar de sora, riku, kairi, e mais alguns personagens importantes, como tidus, wakka e selphie (todos da série Final Fantasy). Pouco se sabe sobre estas ilhas, exceto que se dividem em um número infin-

dável, e somente a ilha onde sora e seus amigos moram é a mais conhecida.

Basicamente, as destiny islands (Ilhas do Destino) lembram as ilhas havaianas, com seu clima quente e praiano. Uma cidade pode ser encontrada no centro da ilha, onde fica a escola freqüentada pelas crianças. As ilhas conhecidas são:

.Ilha Principal: Como o próprio nome diz, é a ilha principal, onde fica a cidade e a escola onde sora, kairi, selphie e outros personagens estudam. Em uma das pontas, existe uma pequena praia com umas docas para navios pequenos. Kairi e selphie costumam vir aqui de vez em quando. Exceto por estes detalhes, não há nada de muito interessante nas ilhas, exceto pelo **Lugar secreto**.

Lugar secreto: Escondido em uma caverna atrás da cachoeira da Ilha Principal, o lugar secreto era visitado constantemente por sora e riku quando os dois eram crianças. Uma das portas do palácio leva ao keyhole das destiny islands, que acabou sendo ativado por riku.

As paredes do palácio mostram várias imagens antigas, mostrando figuras como Donald e goofy, o Castelo Disney, e um monstro muito parecido com um heartless gigante. Estas imagens mostram alguns dos eventos nos quais sora e riku iriam passar daquela época em diante, como um prelúdio do que estaria por vir.

.Ilha Menor: Alcançada por canoa, a Ilha Menor é onde sora e seus amigos costumam brincar e treinar suas técnicas de luta. De tanto ficarem nesta ilha, construíram uma casa na árvore para passar os dias de férias aqui. A ilha é cercada de praias, uma vez que ninguém vem para cá além de sora e

seus amigos.

Uma miniatura de ilha pode alcançada por uma ponte, mas não há nada de muito diferente da Ilha Menor, a não ser pela imensa floresta. A praia onde os garotos ficam possui um belo pôr-do-sol. Dentre as características da ilha, somente uma pequena caverna no centro da ilha pode servir de reduto para alguns inimigos, mas nada muito alarmante.

As Destiny Islands eram um lugar tranqüilo, mas com a libertação do keyhole, vários heartless invadiram as ilhas, tornando tudo um caos. Mais tarde, foi descoberto que as ilhas haviam sido destruídas com a tempestade que separou sora, riku e kairi, mas com a ajuda do portador da keyblade, as ilhas foram restauradas em seu estado original.

Destiny Islands NPCs

Sora: F2; H2; R1; A1; PdF1; PV: 5; PM: 5; Vantagens: Aliados X4 (Donald, Goofy, Riku, Kairi), Parceirox2 (Donald e Goofy) Aparência inofensiva, Ligação Natural (Kairi), Portador da Keyblade; Desvantagens: Código de ra (da Honestidade e dos róis); Equipamento: Keyblade dom Key, veja maiores detalhes sobre ela no capítulo 1);

OBS: Esta é a ficha de Sora em Kingdom Hearts I. Em KHII, ele recebe as vantagens Drive Form, Ataque Especial (amplo), e Magia Elemental (sabendo utilizar todas as magias inéditas deste e-book, além das magias iniciais)

Sora é um adolescente alegre que por vezes possa parecer insensato. O Portador da Keyblade possui um forte senso de justiça e um coração firme em suas crenças. Às vezes, é impulsivo e irrita-se facilmente, mas ele é sempre sincero no que diz e faz.

Sora fora escolhido pela Keyblade do Reino da Luz (A Kingdom Key) para adquirir poderes especiais e salvar o mundo (ou melhor, os mundos). Na verdade era para ser Riku, mas sua queda para a escuridão o fez perder o título.

Seu primeiro contato com os heartless foi no seu mundo natal, as destiny islands, quando riku ativou o keyhole e invocou o imenso Darkside, que o mandou para a traverse town.

Lá, após um duelo com o misterioso Leon, ele encontra Donald e Goofy, e juntos partem pelos mundos, procurando por seus amigos kairi e riku, e os outros dois procurando pelo Rei Mickey, tendo tensas revelações sobre a Keyblade, e sua ligação com seus amigos, que era mais forte do que imaginara.

Riku: F2, H3, R3, A2, PdF2, PVs: 25, PMs: 15; Vantagens: Aliado (Rei Mickey), ataque especial, Pontos de Vida Extras, Portador da Keyblade, Magia Negra, Ataque Especial (Poderoso), Ataque Múltiplo; Desvantagens: Assombrado (As tentações de Ansem), protegido indefeso (kairi), maldição (grave: a cada 1d6-2 dias por semana, deve fazer um teste de resistência para não ser tomado por Ansem); Equipamento: Keyblade (Soul Eater, e em KHII, muda para Way to Dawn).

OBS: Esta é a Ficha de Riku em Kingdom Hearts I. Em Kingdom Hearts: chain of Memories, Riku aprende Magia Branca, e consegue usar a magia Detectar o Mal. Já em KH II, ele recebe +1 em todas as suas características, e apenas próximo ao final de KHII ele consegue acabar com sua maldição.

Riku era o escolhido original da keyblade do Reino da Luz, no qual o Rei Mickey sabia, mas acabou perdendo o título para Sora quando caiu nas tentações de Ansem e Maleficent. Graças à isso, hoje ele domina a Keyblade Soul Eater do Reino das Trevas (e após sua ida ao Reino do Nada, ele recebe a Way to Dawn, como prova de sua neutralidade).

Riku sempre quis descobrir mundos além de sua terra natal. Essa curiosidade acaba levando-o a ativar o keyhole de seu mundo e trazê-lo para escuridão, causando a tempestade que causa a destruição das destiny islands.

Seu paradeiro atual é desconhecido, mas sora o viu em diversos mundos junto aos heartless... Veja no capítulo 2 para maiores detalhes.

Kairi: F0, H1, R1, A2, PdF0, PVs:15, PMs:5; Vantagens: AliadosX2 (Sora e Riku), aparência inofensiva, Ligação Natural (Sora, mas apenas em Kingdom Hearts II); Desvantagens: Código de Honra (Honestidade), maldição (veja adiante);

Especial: Kairi é uma das princesas do coração. Embora não tenha nenhuma habilidade em combate, ela pode utilizar, assim como as outras princesas, algumas habilidades especiais. Graças à seu coração puro, kairi pode afastar seres malignos de si.

Em regras, ela está sob efeito de constante da magia Esconjuro de Mortos-vivos, porém ela afeta apenas heartless. Também pode aumentar o poder mágico de seus amigos: Escolhendo um aliado qualquer, kairi pode aplicar os efeitos da vantagem elementalista (qualquer elemento, incluindo luz e trevas) por 2d rodadas.

Apesar desses benefícios valiosos, o fato de kairi ter um coração puro atrai a atenção dos heartless, que nunca a deixarão em paz. Durante 1d dias, Kairi é atacada por 2d6 heartless, que podem ser escolhidos pelo mestre. Além disso, seu coração é a chave para a criação do keyhole que dá acesso ao kingdom hearts (veja na história do game).

É a melhor amiga de Sora e Riku, tendo uma profunda ligação com os dois. Ela se separa de seus amigos na tempestade que acerta seu mundo natal (as Destiny Islands) e vai parar em outro mundo, completamente desconhecido. Kairi é uma garota gentil e educada, e adora passar seu tempo livre com os amigos.

Quando é separada deles, descobre ser muito mais importante do que aparenta por um detalhe impressionante: kairi é uma das sete princesas do coração, e peça fundamental junto com as outras princesas no plano de maleficent e seus comparsas (que incluem Hades, o Capitão Gancho, seu próprio amigo riku, e outros).

Selphie: F1, H3, R2, A1, PdF0, PVs: 10, PMs: 10; Vantagens: Membros elásticos, aliado X2(tidus e wakka); Desvantagens: ponto fraco (seus ataques são fáceis de bloquear).

Habitante das destiny islands, selphie é mais ou menos como kairi, exceto pela nostalgia que ela passa para seus amigos. Assim como kairi, ela costuma andar com freqüência com seus amigos wakka e tidus, o que acaba por ter certa rivalidade deles com o grupo de sora. Selphie luta com nunchaku, que mais parece uma corda de pula-pula: por ainda estar treinando, selphie não domina bem sua arma, compensando com sua velocidade. Não se sabe sobre seu paradeiro após a destruição das ilhas.

Tidus: F2, H2, R3, A1, PdF0, PVs: 15, PM: 15; Vantagens: Ataque especial, aliado X2 (selphie e wakka), natação (de esportes); Desvantagens: código de honra (dos heróis).

Tidus é um moleque de personalidade marcante, e se auto considera rival de sora, ainda que os dois não tenham uma rivalidade aparente. Passa a maior parte do tempo com seus amigos wakka e selphie, e costuma treinar bastante com sua espada de madeira, desenvolvendo até mesmo uma técnica especial. Um fato curioso é que sempre que vence uma luta, faz sua pose de vitória, levantando sua espada de madeira e girando-a.

Wakka: F1, H3, R2, A2, PdF3, PVs: 20, PMs: 10; Vantagens: ataque especial, aliado x2 (selphie e tidus) e Pontos de Vida Extras; Desvantagens: código de honra (dos heróis).

Wakka é um dos residentes das destiny islands, e o melhor amigo de tidus. É um garoto de sentido aguçado para curiosidade, e conseqüentemente para confusões. Numa dessas curiosidades, ele tentou arrastar seu amigo tidus para o palácio secreto, porém sem muito sucesso. Os dois costumam jogar um estranho jogo com bola na água, ao qual wakka apelidou de Blitzball.

De tanto jogar este jogo, o garoto usa a bola como arma em batalhas, atacando à distância enquanto seus amigos fazem o resto. Assim como tidus, desenvolveu uma técnica especial,

mas diferente do amigo, não faz nenhuma pose de vitória (acha isso ridículo).

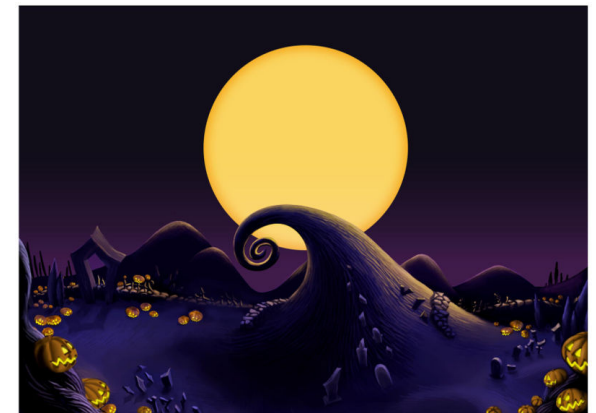
Atenção! Todos aqueles que odeiam o halloween ou filmes de terror afastem-se desse mundo, ou sofrerão para toda a eternidade! Bwahahahahahahahahahaha (risada maléfica)! Brincadeirinhas à parte, a halloween town (Cidade do Halloween) é o lar do simpático esqueleto Jack skellington. O mundo realmente lembra o feriado norte-americano do halloween: Casas escuras e assombradas, abóboras com caras maléficas, fantasmas, zumbis e toda sorte de mortos-vivos e

outras criaturas podem ser encontradas.

Um fato curioso sobre este mundo é que está constantemente sob o nicho noturno. A única iluminação do local são as lâmpadas em postes retorcidos encontradas na cidade e na permanente lua cheia, que traz um clima ainda mais macabro para o local.

Assim como em atlântica, viajantes de outros mundos tem sua aparência modificada aqui, ganhando uma espécie de "fantasia" (sora se transformou em um vampiro, Donald em uma múmia e goofy no monstro de frankstein quando vieram para cá) adequada. A aparência é apenas estética, não ganhando nenhum poder em especial (diferente de atlântica, onde o organismo dos viajantes é adaptado para ficar debaixo d'água), ou seja, embora você possa ter uma aparência de vampiro, você não tem nenhuma característica especial deles, como se transformar em morcego ou a famosa dependência por sangue.

Apesar de sua aparência assustadora, a halloween town é um lugar pacífico. Apenas o vilão conhecido como Oogie Boogie atormenta a paz deste mundo, tramando para tomar o comando do prefeito. Outro problema bastante comum são os pestinhas lock, shock e barrel, três criancinhas endiabradas que literalmente tocam o terror na halloween town, deixando o prefeito de cabelo em pé.

Os locais de destaque ficam para a **praça da guilhotina** no centro da cidade, famosa por suas bizarrices como um chafariz de ácido, um portão venenoso que leva para a sede do prefeito, e uma guilhotina viva que dá nome a praça; **O laboratório do Doutor Filkenstein**, onde várias explosões e outras loucuras podem ser vistas e ouvidas do lado de fora; **O Cemitério**, onde algumas pequenas nuvens (na verdade são almas que ainda não possuíram nenhum corpo) podem ser

vistas próximas as lápides; Próximo ao cemitério existe as **Hinterlands**, uma imensa floresta com algumas árvores que trazem gravadas em seus troncos as datas de alguns feriados como o natal, a páscoa e o dia dos namorados; e a **Mansão de Oogie Boogie**, onde existe um esconderijo que leva para a toca de lock, shock e barrel.

A Christmas Town: Existe uma passagem secreta nas hinterlands que leva a um local bem diferente da halloween town: A christmas town, sede da fábrica de ninguém menos que o próprio Papai

Noel! Aqui, neve e mais neve pode ser encontrado, e no centro da cidade que as coisas mudam um pouco. As casas, estabelecimentos e outros locais, assim como na halloween town, ficam como se o natal durasse o ano todo. Porém diferente da cidade de Jack, aqui existe o dia e a noite.

O lugar mais importante da cidade é a fábrica do Papai Noel, onde vários gnomos e duendes trabalham com o bom velhinho para entregar todos os presentes para as crianças, mas estranhamente ele não vai para a halloween town, motivo que desperta a curiosidade e as dúvidas de Jack.

Halloween Town NPCs

Jack Skellington: F2, H3, R3, A2, PdF2, PVs: 15, PMs: 15; Vantagens: Esqueleto, aliado (zero), Magia elemental, patrono (a prefeitura da halloween town); Desvantagens: protegido indefeso (Sally), Devoção (assustar as pessoas e fazer um ótimo halloween todos os anos)

Conhecido como "O Rei Abóbora", Jack skellington é uma das figuras mais assustadoras (e simpáticas) da halloween town. Quando não está assustando criancinhas por aí com seu fiel cachorro fantasma Zero, Jack ajuda o prefeito da cidade em algumas decisões e o doutor finkelstein em suas experiências.

Mas o atrativo principal do esqueleto é pensar e preparar idéias interessantes para as festividades do halloween todos os anos. E com os apoios que possui Jack quase sempre consegue colocar suas idéias na pauta do prefeito.

Em combate, Jack age mais como um mago, utilizando alguns feitiços que aprendeu há muito tempo atrás. Curiosamente, a magia do esqueleto tem um "tema fantasmagórico": magias de fogo são lançadas em formas de cabeças de abóboras, ataques de gelo lembram fantasminhas, e por aí vai. Porém Jack luta somente quando necessário, que neste caso é para proteger sua namorada Sally.

Durante uma de suas experiências com o Dr. Finkelstein para fazer um grande projeto para o halloween, Jack se envolveu em um acidente com o doutor e Oogie Boogie, seu arquiinimigo. Tal acidente acabou liberando os heartless na halloween town, e o esqueleto pede a ajuda de sora para resolver o problema.

Pouco tempo depois, quando sora visita o mundo mais duas vezes, Jack mostra para o garoto a passagem para a christmas town, e os dois salvam o papai Noel do ressuscitado Oogie Boogie. Na outra vez, é acusado pelo próprio papai Noel de estar roubando os presentes, mas sora revela os verdadeiros culpados (lock, shock e barrel) e ajuda o esqueleto a levar o natal para a halloween town.

Sally: F0, H0, R2, A2, PdF0, PVs: 10, PMs: 10; Vantagens: aliado X2 (Jack e Dr. Finkelstein), patrono (Dr. Finkelstein), resistência à magia; Desvantagens: código de honra (da honestidade), bateria. **OBS:** Sally segue as regras de um personagem construto.

Sally é uma das maiores criações do Dr. Finkelstein, exceto talvez por ter desenvolvido uma personalidade própria. Tecnicamente falando, é a namorada de Jack (ainda que o Dr. Não saiba), tentando o fazer andar na linha quase o tempo inteiro, sem muito sucesso.

Apesar das falhas tentativas, apóia o esqueleto sempre, e por ser um tanto intuitiva, tenta alertá-lo dos riscos de certas experiências (como a que acabou libertando os heartless), mas também é pouco ouvida nestas situações.

Pelo fato de ser um robô, Sally ocasionalmente "desliga", tendo que ser reativa pelo Dr. Finkelstein (e dando sustos de verdade em Jack!).

Zero: F0, H2, R3, A0, PdF0, PVs: 15; PMs: 15; Vantagens: Fantasma, aliado (Jack), vôo; Desvantagens:

Modelo especial (é um cachorro no fim das contas).

Zero é o fiel cão fantasma de Jack, dando tanto sustos quanto seu dono. É extremamente leal ao esqueleto, saindo de sua lápide sempre que é chamado. Pode ser visto nas hinterlands ou no cemitério quando Jack não o chama.

Dr. Finkelstein: F1, H3, R1, A3, PdF0, PVs: 5, PMs: 5; Vantagens: aliado (Sally), arena (seu laboratório), perícia máquinas; Desvantagens: má fama (é tido como louco e mal), maldição (Suave; por estar preso em uma cadeira de rodas, o doutor movimenta-se metade da velocidade normal).

O Doutor finkelstein é conhecido por todos na halloween town como um cientista louco e vil. E de certa forma, ele é mesmo. Sentado eternamente em sua cadeira de rodas, passa a maior parte do tempo fazendo suas experiências estranhas em seu laboratório, sendo raramente visto fora dele.

O doutor é o responsável pela criação de Sally, uma boneca viva que o ajuda como assistente (aqui entre nós: ele costuma dizer que Sally é uma experiência falha por ter desenvolvido consciência. Vocês concordam com isso meus caros leitores?).

O doutor tem quase nenhum amigo, dada a sua índole nada sadia. Até hoje, Jack skellington foi o único a se aproximar dele como um amigo de verdade, e ajuda o esqueleto em alguns de seus projetos.

O Prefeito: F0, H1, R1, A0, PdF0, PVs: 5, PMs: 5; Vantagens: aliado (Jack), patrono (sua prefeitura); Desvantagens: insano (histérico).

O prefeito da halloween town não tem um nome, e se tem não é conhecido. Ele comanda a cidade da maneira como está seu humor, que fica bem demonstrado em seu rosto: Quando seu humor muda (um hábito bastante comum), o rosto muda de forma, como se fosse uma máscara.

Embora seja o prefeito, ele não consegue fazer quase nada sem a ajuda de Jack. Por isso, nomeou o esqueleto como "prefeito não-oficial". Suas decisões são tomadas como inconseqüentes sem a ajuda de Jack, então faz o possível para mantê-lo por perto.

Lock: F0, H4, R1, A1, PdF2, PVs: 5, PMs: 5; Vantagens: aliados X2(shock e barrel), parceiro (shock e barrel), aceleração, patrono (Oogie Boogie); Desvantagens: insano, má fama, modelo especial

Shock: F0, H2, R1, A0, PdF4, PVs: 5, PMs: 15; Vantagens: aliados X2 (lock e barrel), parceiro (lock e barrel), magia negra, pontos de magia extras, patrono (Oogie Boogie); Desvantagens: insano, má fama, modelo especial.

Barrel: F4, H1, R1, A2, PdF0, PVs: 15, PMs: 5; Vantagens: aliados X2 (lock e shock), parceiro (lock e barrel), resistência à magia, pontos de vida extras, patrono (Oogie Boogie); Desvantagens: insano, má fama, modelo especial.

Lock, shock e barrel são três pestinhas que aprontam brincadeiras de muito mau gosto na halloween town. Poucos sabem, mas os três estão a serviço de Oogie Boogie, então muitas das travessuras dos pirralhos são na verdade alguns planos do saco de insetos em andamento.

Embora baixinhos, os três são bem fortes, principalmente quando agem em equipe. Quando não tem outra saída a não ser lutar, cada um deles desempenha uma função: lock, o diabinho, é rápido e gosta de distrair e confundir seus adversários; shock, a bruxinha, usa seus poucos feitiços para atingir inimigos distantes; e barrel, o esqueletinho, usa sua força descomunal para uma criança para surpreender e derrubar os mais fortes.

Apesar de endiabrados e um tanto perigosos, o trio uma vez ou outra ajuda algumas pessoas na cidade... Apenas para pregarem outra peça de novo.

Oogie Boogie: F5, H3, R3, A4, PdF1; PVs: 25, PMs: 25; Vantagens: aliados (lock, shock e barrel e os heartless), magia negra;desvantagens: Má fama, Monstruoso (até mesmo para os padrões da halloween town), devoção (tomar toda a halloween town), Insano (Megalomaníaco).

Oogie Boogie à primeira vista lembra um imenso fantasma no melhor estilo dos tios do gasparzinho, mas na verdade é um imenso saco de insetos, e sempre está tentando tomar a halloween town (um tanto previsível não acha?).

Sob as instruções de maleficent, Oogie roubou a máquina de corações do doutor finkelstein para ter controle dos heartless e assim tomar a halloween town. Porém, ele não conseguiu o domínio das criaturas, pelo fato da máquina não ter sido completa, e os corações nela serem falsos.

Cheio de raiva, e tomado pela escuridão (como jafar em agrabah), Oogie decidiu se vingar da cidade, sendo parado por sora, donald, goofy e Jack skellington.

Algum tempo depois, maleficent reviveu o monstro com a ajuda de lock, shock e barrel, mas Boogie perdeu parte da memória, não se recordando das desventuras passadas.

Mesmo assim, seguiu as ordens da feiticeira, seqüestrando o papai Noel na christmas town para torná-lo um heartless, e transformar sua fábrica de brinquedos em uma máquina de heartless. Novamente, é impedido por sora e seus amigos, e Oogie é definitivamente derrotado (mas quem sabe ele não volta novamente?).

Papai Noel: F0, H1, R1, A0, PdF0, PVs:4 5, PMs: 5; Vantagens: patrono (christmas town), aliados (os gnomos e duendes de sua fábrica); Desvantagens: devoção (entregar os presentes de natal para todas as crianças boas), código de honra (da honestidade).

Figura carismática entre as crianças, o papai Noel tem o árduo trabalho de entregar os presentes de natal para todas as crianças boas. Ele trabalha dia e noite na christmas town com seus amigos gnomos para atender a demanda.

O bom velhinho havia sido capturado por Oogie Boogie como parte do plano de maleficent, mas foi resgatado por Sally e Oogie destruído por sora e Jack. Agradecido pelo salvamento (e por outras ações passadas de Jack), o papai noel presenteia o esqueleto com suas roupas, para que Jack tenha um gostinho de como é entregar presentes.

Depois da missão de Jack, Noel aos poucos começa a criar laços com a halloween town, com seus flocos de neve caindo por todo o Estranho Mundo de Jack.

Este mundo gigantesco um dia foi lar de uma das pessoas mais poderosas em relação ao conhecimento dos heartless e do coração: Ansem, o sábio. Tamanho conhecimento despertou a cobiça e inveja de muitos seres, como maleficent, e seu próprio aprendiz, xehanort. Hoje o sábio está desaparecido, mas seu castelo permanece no mundo desolado, praticamente intacto.

Hollow Bastion (Bastião do Vazio) também foi o lar de Leon, aerith, Cid e outros residentes

famosos, mas o lugar foi destruído e tomado pelos heartless. Apenas mais tarde, com a investida do grupo de Leon, e as ações de sora, o lugar foi novamente habitado, mas mesmo assim vários heartless, e agora nobodies, assolam o mundo.

Fisicamente, hollow bastion é um imenso deserto azul e árido, com apenas alguns locais habitáveis, como o castelo de ansem e a cidade próxima a ele. Poucos se aventuram além das cidades, por saber dos perigos que os heartless e nobodies podem proporcionar. Viajantes de gummi ship são os únicos loucos o suficiente para viajar fora das cidades.

Recentemente, quando um grupo de heartless controlados pelo MCP (veja em maiores detalhes no mundo de space paranoids) atacou a cidade próxima ao castelo de ansem e deu pane no sistema de defesa do comitê de restauração, sora e o grupo de Leon receberam a ajuda de tron, um programa que protege o computador do sábio de ameaças, derrotando o **M**aster **C**ontrol **P**rogram.

O simpático tron encontrou dentro dos arquivos do DTD o verdadeiro nome deste mundo, que foi adotado pelo comitê de restauração de Hollow Bastion: Radiant Garden (Jardim Radiante). Com as ameaças impedidas (mas não destruídas completamente), o comitê agora luta para reaver seu mundo completamente, e impedir que ameaças como maleficent e a Organização XIII (veja no capítulo Nobody para maiores informações) causem mais feridas a este mundo.

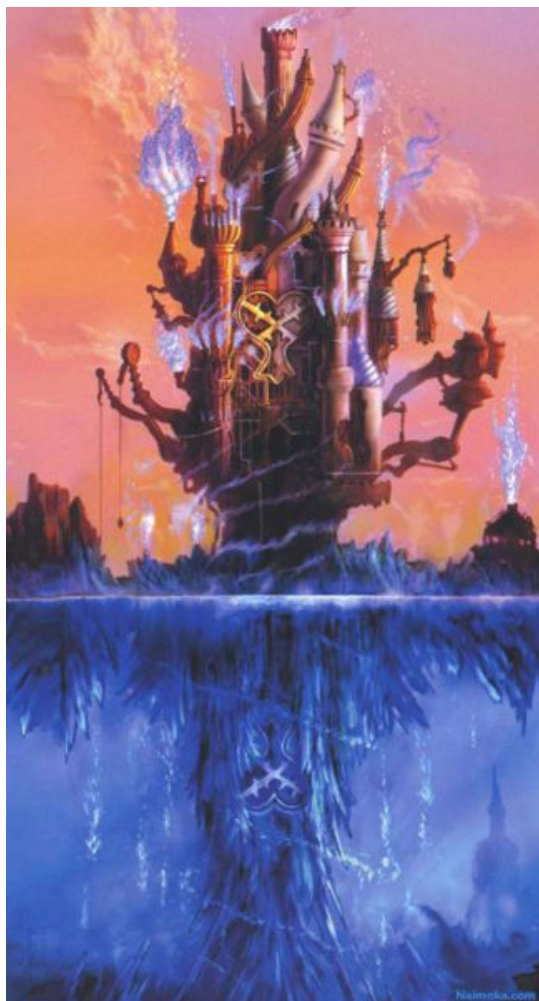
Dentre as áreas de destaque para este mundo, as mais importantes ficam para as seguintes: **O Mercado Livre**, onde algumas lojas formadas pelo moogle local, os sobrinhos de Donald (que voltaram para cá após a derrota de maleficent) e outras pessoas vendem suas mercadorias; **A Casa de Merlin,** onde os membros de comitê de restauração de Hollow Bastion (incluindo o próprio Merlin) usam como sede. Na área próxima a casa do mago, o local é atacado com freqüência pelos heartless, mas o sistema de defesa do comitê ajuda a acabar com boa parte deles enquanto o grupo cuida de outros mais fortes; **O Sítio de Restauração**, que serve como fronteira entre a cidade do comitê, as áreas inférteis e o castelo de ansem. Aqui estão algumas obras realizadas pelo comitê, e também onde o grupo luta com heartless quase o tempo inteiro; e as **Profundezas Sombrias**, um imenso território abandonado onde diversas lutas entre os heartless e os heróis tomam conta.

O Castelo de Ansem: Muito maior do que parece, o castelo de pesquisas de ansem o sábio foi seu lar durante muitos anos. Aqui, ele fez pesquisas sobre o coração humano, descobrindo (e produzindo) a existência dos heartless. Junto com seus aprendizes, ansem desenvolveu mais e mais pesquisas sobre as misteriosas criaturas, inclusive como separar o coração do corpo de uma criatura.

Tais pesquisas o fizeram ampliar o castelo, incluindo uma fábrica de heartless e a criação de um computador com inteligência própria (dando origem ao mundo de Space Paranoids). Tanto entusiasmo, porém, o impediram de perceber que outros cobiçavam seu castelo, incluindo seu próprio aprendiz, xehanort.

Traído por seus aprendizes, ansem foi exilado, mas seu castelo foi tomado por maleficent e sua imensa horda de heartless, que acabou por destruir o mundo de radiant garden e fazendo com que outras pessoas, como Leon e seu grupo, fugissem.

Atualmente, parte do castelo está sendo explorado pelo comitê de restauração de hollow bastion, que liderados por Leon e ajudados por sora, tomaram de volta este mundo.

A entrada do castelo é guarnecida por dois portões enormes, com um hall mais adiante. Uma imensa cachoeira corre por aqui, fornecendo água para a cidade próxima ao castelo; Após passar pelos longos corredores entre a entrada do castelo, chegamos ao **hall principal,** onde existem passagens para as seguintes localidades: **A Biblioteca**, onde aerith fica boa parte do tempo pesquisando as anotações de ansem; **A Sala Mágica**, onde vários engenhos arcanos são necessários para acessar os pontos mais altos do castelo; E **A Capela**, onde alguns dos vilões recrutados por maleficent faziam suas reuniões, e onde as princesas do coração estavam cativas.

Acessando algumas passagens secretas nos corredores de ligação para as salas principais, já descobertas pelo comitê de restauração, podem ser alcançados o **escritório de ansem**, onde muitas coisas sobre a sua origem e a de seus aprendizes podem ser descobertas, mas muitas dúvidas ainda permanecem; **A Fábrica dos Heartless**, onde maleficent e seus comparsas usavam para fazer suas hordas destas criaturas; E **a central de computadores**, onde o computador central pode ser acessado para levar quaisquer pessoas ao mundo0 virtual de Space Paranoids.

Hollow Bastion/Radiant Garden NPCs

Moogles, Leon, Cid, yuffie, Aerith, Merlin, Huguinho, Zezinho e Luizinho: Ver fichas e históricos em Traverse Town, e maiores detalhes no capítulo 2.

Tio Patinhas e Rei Mickey: Ver ficha e histórico em Castelo Disney;

Riku e kairi: Ver fichas e histórico em Destiny Islands, e maiores detalhes no capítulo 2.

Bela, Fera, Jasmine e Alice: ver fichas e históricos em Beast's Castle, Agrabah e País das Maravilhas, respectivamente.

Organização XIII: Ver fichas e históricos completo dos homens encapuzados no capítulo 5.

Úrsula, Jafar, Capitão gancho, Oogie Boogie e Hades: Ver suas fichas e históricos em Atlântica, Agrabah, Neverland, Hallowen Town e Coliseu do Olímpo, respectivamente.

Cloud: F4, H4, R3, A4, PdF1, PVs: 25, PMs: 15; Vantagens: Ataque especial (preciso e poderoso), aceleração, inimigo (heartless); Desvantagens: Código de honra (dos heróis e do combate), assombrado (por sephiroth), devoção (achar e derrotar sephiroth); Equipamento: Buster Sword (arma especial que oferece à cloud bônus mágico de +2 em Força, Ataque Especial por força e flagelo: heartless)

Cloud é um ser misterioso. Reza a lenda que ele foi um SOLDIER poderoso, mas não se sabe o que isso significa realmente. Hoje ele procura por uma pessoa misteriosa, e acredita que se derrotá-la a escuridão que o rodeia sumirá.

No entanto, Cloud tentou usá-la como ferramenta para benefício próprio, quando fez um acordo com Hades no Coliseu do Olímpo para

acabar com Hércules, e em troca o deus da morte lhe diria onde a tal pessoa estaria. Só que ele acabou enfrentando sora, e a determinação do garoto lhe mostrou o caminho errado que estava seguindo.

Sendo salvo por Hércules e sora após o ataque de cerberus como represália a sua traição, cloud desapareceu por um tempo.

Quando sora voltou a Hollow bastion depois que Leon e seu grupo retomaram o mundo, o portador da keyblade e seus amigos encontraram cloud novamente, e ele enfim revela quem está procurando: Sephiroth. Ele acredita que sua escuridão só irá embora quando ele for destruído.

Aerith, que estava na conversa entre os dois, pede que o guerreiro não vá atrás dele, mas cloud promete que não importa o quão longe ele for, ele voltará à Hollow Bastion.

De fato, quando o mundo é atacado por maleficent e suas hordas de heartless, ele junta forças com o comitê de hollow bastion, encarando as criaturas ao lado de Leon (proporcionando uma das cenas mais memoráveis para os fãs de Final Fantasy). Durante a batalha, ele encontra sephiroth, mas um feixe de luz provocado pela aproximação de tifa faz o Anjo de uma asa desaparecer.

Apenas algum tempo depois ele encontra o vilão, sendo avisado por sora. Sephiroth afirma que não importa o quanto ele lute, a escuridão estará sempre com ele, e que sempre voltaria (complementando o que ele disse da primeira vez: *"Eu sei... por que eu sou você"*) para atormentá-lo.

Tifa aparece novamente, e traz cloud de volta a luz. Desde então, o paradeiro do guerreiro é desconhecido, pois ele e sephiroth desapareceram ao começar sua batalha épica.

Em combate, cloud é um lutador rápido e preciso. E isso é ainda mais impressionante por causa de sua arma, a Buster Sword, uma espada imensa, toda envolta por bandagens. Sua técnica mais poderosa é o Omnislash, em que realiza uma seqüência de golpes com sua espada, terminando numa explosão imensa.

Sephiroth: F5, H4, R6, A4, PdF5, PVs: 40, PMs:30; Escala Sugoi; Vantagens: Ataque especial (poderoso e perigoso), magia negra, pontos de vida extras X1, teleporte, Armadura Extra (tudo, menos armas mágicas); Desvantagens: ponto fraco (fica com a guarda aberta após usar seu ataque especial), vulnerabilidade (armas mágicas); Equipamento: Masamune (arma especial que oferece bônus mágico +3 em Força e veloz).

Sephiroth, ou o Anjo de uma asa, é um guerreiro de poderes inimagináveis, maiores até que vilões como maleficent e o líder da Organização XIII, Xemnas. Porém, mesmo com todo esse poder, ele não planeja tomar todos os mundos. Não ainda...

O anjo parece ter uma conexão com o passado de cloud. Especula-se que ele seria o lado negro de cloud, mas isso ainda não foi totalmente descoberto, uma vez que ambos ainda se mantêm misteriosos. O fato é que sephiroth quer trazer cloud para a escuridão, não importa como.

Sora havia o encontrado em hollow bastion, e após enfrentá-lo, chamou cloud para as Profundezas Sombrias. O anjo tentou trazer o guerreiro para a escuridão, e disse que mesmo que o derrote, as trevas sempre rondariam cloud. Ele estava quase conseguindo convencer o guerreiro, se tifa não tivesse aparecido para trazer cloud à luz novamente. Sephitroth e cloud estão atualmente desaparecidos, lutando em algum lugar desconhecido.

Tifa: F4, H4, R3, A2, PdF0, PVs: 15, PMs: 15; Vantagens: Ataque especial (poderoso), deflexão, inimigo (heartless); Desvantagens: Código de Honra (do combate), devoção (achar Cloud e trazê-lo para luz).

Tifa é uma guerreira de força incrível, causando danos severos de mãos vazias. Ela está procurando por Cloud, e suas pistas leva-

ram-na à hollow bastion, onde ela conheceu sora e companhia e ajudou a descobrir a senha para o DTD no computador de Ansem.

Na batalha contra os heartless, ela havia se juntado ao comitê de hollow bastion, e enfim encontrou cloud, mas um grupo de heartless a cercaram e a impediram de se aproximar do herói, não chegando perto a tempo de ver sephiroth colocar mais dúvidas na cabeça de Cloud.

Na segunda vez que encontrou cloud e sephiroth, ela trouxe o guerreiro à luz novamente, dizendo que a escuridão de sephiroth estará sempre com ele, mas em um lugar que o vilão nunca alcançara. Tais palavras encheram a confiança de cloud, que envolto de luz foi para outro mundo com o anjo de uma asa para um combate supremo, e resta agora para tifa continuar procurando por cloud, e um dia trazê-lo de volta para casa.

Maleficent: F2, H3, R4, A1, PdF3, PVs: 20, PMs: 30; Escala Sugoi; Vantagens: Magia negra, Pontos de Magia Extras X1, aliado (Pete e os heartless), patrono (o castelo de ansem), familiar (diablo, um corvo), forma alternativa (forma de dragão: Aumente suas características básicas em +3, adicione as vantagens vôo e ataque especial [pdf, amplo], e a desvantagem monstruoso e Modelo Especial); Desvantagens: Má fama, vulnerabilidade (armas mágicas), insano (megalomaníaco), Restrição de Poder (Muito Comum; Só pode ativar sua forma dracônica caso perca seu coração)

Maleficent é uma feiticeira poderosa, que almeja a conquista de todos os mundos com a ajuda dos heartless. Seus poderes como feiticeira são assustadores, e pode até mesmo capaz de se transformar em um imenso dragão sob condições especiais.

Seu plano para conquistar os mundos era simples: fazendo parcerias com alguns vilões como Capitão Gancho, Úrsula e Hades, dando-lhes o poder dos heartless, maleficent queria unir as sete princesas do coração para roubar seus corações e formar o kingdom hearts, garantindo à ela e aos seus afiliados poder supremo da escuridão sem perder seus corações.

Usando como base de operações o mundo de Hollow Bastion, maleficent descobriu nas anotações de ansem os segredos para controlar os heartless, e como parte de seu plano, convenceu o melhor amigo de sora, riku, a lutar ao seu lado com a keyblade.

Manipulando o garoto, a feiticeira conseguiu que ele seqüestrasse kairi, amiga de riku e uma das princesas, assim como todas as outras restantes (ela já havia levado aurora, cinderela e branca de neve há um tempo).

Mas seu plano viria a falhar, pois um a um, todos os seus afiliados começaram a sucumbir à escuridão. Somente quatro resistiram: Pete (que viria a conhecer sora somente algum tempo depois), Hades (por ser um Deus, é imortal e nunca perderia o controle sobre si mesmo), Jafar (que se transformou em Gênio e fora aprisionado em uma lâmpada por Aladim e sora, mas também havia caído na escuridão) e Capitão Gancho (que simplesmente sumiu depois de ser derrotado por sora e Peter pan).

Por ela já ser maligna e por ter um amplo conhecimento sobre magia negra e os heartless, a própria maleficent não caiu diante da escuridão. Não sozinha pelo menos.

Ansem (ou o heartless de xehanort) destrancou o coração de maleficent, que acabou descobrindo que também estava sendo usada pelos heartless. Perdendo o controle sobre seus poderes, acabou se transformando em dragão e sendo derrotada por sora. Somente seu manto escuro havia restado.

E foi justamente com este manto que ela voltaria à vida. Com a ajuda de seu corvo diablo e Pete, ela usou as memórias das fadas fauna, flora e merryweather para voltar.

Recrutando novos vilões como scar, capitão barbossa e Shan-yu, e aliando-se a antigos como Hades e Oogie Boogie, maleficent novamen-

te quer tomar os mundos com os heartless, mas como avisa Pete, todos estes vilões estão mais preocupados com seus próprios objetivos.

Como o castelo de ansem havia sido tomado pelos membros da antiga resistência dos heartless (agora comitê de restauração de hollow bastion), ela tentou tomar o castelo Disney através do mundo de timeless river, tentando destruir o cornerstone of light para permitir a entrada dos heartless, mas sora, Donald e goofy impedem seus planos.

Desesperada, maleficent coordenou um ataque à hollow bastion com milhares de heartless, mas foi impedida novamente, desta vez pelo comitê de hollow bastion, e é claro, por sora. Tal atitude não a fez perceber que havia perdido o controle dos heartless para a organização XIII, e não se sabe o que ela planeja agora.

Pete: F4, H2, R3, A4, PdF3, PVs: 25, PMs: 15; Vantagens: aliado e patrono (maleficent), ataque especial (força), paralisia, deflexão (quando usa esta vantagem, Pete recupera 2PVs por rodada); Desvantagens: inculto, ponto fraco (é lento em combate), protegido indefeso (maleficent, mesmo que ela não precise tanto assim).

Pete (ou bafo-de-onça como é conhecido por aqui) é o comandante dos heartless, estando abaixo apenas de maleficent. Ele só tem um papel mais atuante nos planos da feiticeira quando esta ressurge das trevas, ajudando-a a ressuscitar.

No passado, ele vivia no Castelo Disney, e até ajudou na construção do castelo quando era capitão do barco à vapor, mas depois de um tempo, ficou tão mau que o Rei Mickey não teve outra escolha a não ser bani-lo para outra dimensão, voltando apenas quando maleficent o tirou de lá.

Como parte dos planos da feiticeira, Pete procurou forjar alianças com alguns vilões como barbossa e scar, e trazendo antigos aliados à ativa como Hades e Jafar, mas em todas estas ocasiões sora esteve nos mundos para impedi-lo.

A primeira vez que os dois se encontraram foi na torre de Yen Sid, quando Pete tentou transformar o mago em um heartless para servi-lo como um guarda-costas, mas novamente foi impedido.

Também tentou invadir o mundo de timeless river e convencer seu eu passado a serem aliados para obter o cornerstone of light. Não precisamos dizer o que aconteceu, né?

Pete não é um cara muito esperto, mas é perigoso à seu modo. Acima de tudo, ele quer se vingar de Mickey por bani-lo, mas seu temor à maleficent é maior.

Suas habilidades em combate não são tão boas, mas quando acerta seus golpes, causam estragos bem ignorantes. Também teme a Organização XIII, mas pela aparência dos nobodies do que por seu poder. Não se sabe seu paradeiro desde a perda do controle dos heartless pela organização.

Ansem (heartless de Xehanort): F2, H4, R3, A4, PdF3. PV: 25 PM: 25. Vantagens: Magia negra, Pontos de Vida extras, Pontos de Magia Extras, Patrono (os heartless), Invulnerabilidade (tudo, menos magia e armas mágicas), vôo, Aliados (heartless), Possessão; Desvantagens: insano (megalomaníaco e fantasia) e dependência (corações).

Especial: Embora tenha aspecto humano, ansem é um heartless, seguindo o modelo apresentado no capítulo 4. A explicação para isso se encontra melhor explicada no capítulo 2.

Ansem é o líder supremo dos heartless no primeiro Kingdom hearts. Liderando hordas dos monstros sem coração, e tendo diversos aliados pelos mundos (como maleficent e jafar), o poderoso heartless tinha como objetivo pegar os corações das sete princesas sagradas e assim ter aces-

so ao kingdom hearts, tendo o controle total sobre os mundos.

Após uma série de eventos, como o incidente nas Destiny Islands e sua influência sobre riku, ansem é derrotado por sora e seus amigos, mas mesmo depois de sua morte o vilão ainda viria causar muitos problemas e dilemas para os heróis...

Ansem é um heartless de grande poder. Além de controlar hordas das criaturas para as mais diversas funções, é um feiticeiro de habilidades espetaculares. Somente sua megalomania e sua estranha fantasia de ser o verdadeiro ansem (opa, falei o que não devia) o impediram de conquistar todos os mundos.

Ansem, o Sábio: F1, H4, R3, A1, PdF0, PVs: 15, PMs: 25; Vantagens: Patrono (primeiro seu castelo, depois a velha mansão em Twilight town), magia elemental, magia negra, pontos de magia extras X1, perícia ciências, Inimigo (Nobodies); Desvantagens: Devoção (acabar com a organização XIII)

OBS: A história completa de Ansem, o sábio está descrita em detalhes nos capítulos 2, 4 e 5, por seu histórico estar diretamente ligado à origem de diversos eventos na série.

Aurora: F0, H2 R1, A0, PdF0, PVs: 5, PMs: 15; Vantagens: aparência inofensiva, pontos de magia extras X1; Desvantagens: maldição (veja abaixo).

Cinderela: F0, H2, R1, A0, PdF0, PVs: 5, PMs: 15; Vantagens: aparência inofensiva, patrono (a fada madrinha), pontos de magia extras X1; Desvantagens: Maldição (veja adiante)

Branca de Neve: F0, H2, R1, A0, PdF0, PVs: 5, PMs: 15; Vantagens: aparência inofensiva, patrono (os sete anões), pontos de magia Extras X1; Desvantagens: maldição (veja adiante)

Especial: Aurora, Cinderela e Branca de Neve são algumas das princesas do coração. Embora não tenham nenhuma habilidade em combate, elas podem utilizar, assim como as outras princesas, algumas habilidades especiais. Graças à seus corações puros, elas pode afastar seres malignos de si. Em regras, elas estão sob efeito constante da magia Esconjuro de Mortos-vivos, porém ela afeta apenas heartless. Também podem aumentar o poder mágico de seus amigos: Escolhendo um aliado qualquer, as três princesas podem aplicar os efeitos da vantagem elementalista (qualquer elemento, incluindo luz e trevas) por 2d rodadas.

Apesar desses benefícios valiosos, o fato de aurora, cinderela e branca de neve ter um coração puro atraem a atenção dos heartless, que nunca as deixarão em paz. Durante 1d dias, Alice é atacada por 2d6 heartless, que podem ser escolhidos pelo mestre. Além disso, seus corações são a chave para a criação de uma Dark Keyblade (veja na explicação da keyblade) e para a criação do keyhole que dá acesso ao kingdom hearts (veja na história do game).

Estas três princesas foram as primeiras a serem capturadas por maleficent em seu plano para abrir o kingdom hearts. Todas as três tiveram seus mundos destruídos pela feiticeira, e foram mantidas presas até as outras princesas serem capturadas e perderem seus corações.

Sora salvou todas elas, sacrificando seu próprio coração para reaver os das sete princesas. Como retribuição, elas selaram o keyhole de hollow bastion e trouxeram o coração de sora de volta.

Aurora, Cinderela e branca de neve voltaram para seus restaurados mundos após a destruição de maleficent e do kingdom hearts. Exceto por estes fatos, não há muitas informações sobre

o passado das três (isso se você só jogou o game é lógico).

Yuna, Rikku e Paine (as três possuem praticamente a mesma ficha): F0, H4, R2, A2, PdF0, PVs: 10, PMs: 10; Vantagens: fadas, aliadas e parceiras (umas das outras), perícia crime; Desvantagens: Insano (compulsivas: precisam caçar tesouros o tempo inteiro).

As Gullwings (como são conhecidas as três fadinhas) são três fadas caçadoras de tesouros, que a princípio estavam trabalhando para Maleficent como espiãs. Porém acabaram por formar uma amizade com sora e o comitê de hollow bastion (na verdade elas descobriram um tesouro secreto no castelo de ansem, mas preferiram não falar nada a ninguém), e ajudaram eles na batalha contra os heartless em hollow bastion.

As três possuem praticamente os mesmos poderes, mas suas personalidades são bem diferentes entre si: Yuna, a líder, é compreensiva e educada, evitando problemas desnecessários; Rikku é alegre e um tanto tagarela (é ela quem revela para seus futuros amigos para quem estão trabalhando); E Paine é distante e anti-social.

Após o fim da batalha, elas avisam a sora sobre as ações da Organização XIII. Agradecido, ele e seu grupo partem atrás dos "caras encapuzados".

Stitch (Summon): F3, H3, R2, A1, PdF3, PVs: 10, PMs: 10; Vantagens: Alien, aceleração, ataque especial (pdf, amplo), aparência inofensiva, furtividade (de crime); Desvantagens: modelo especial

Stitch é uma estranha criaturinha que veio de outro mundo (literalmente). Há especulações de que ele vivia em radiant garden bem antes da primeira invasão dos heartless por maleficent, mas ainda não foi revelado nos games.

Foi encontrado por sora e companhia próximo ao computador de ansem, e por ficar se movendo de um lado para o outro, Donald acabou ativando o MCP, e promovendo os eventos ocorridos em Space Paranoids. Durante a batalha contra os heartless, ele também auxiliou o comitê com seus ataques velozes e suas pistolas de raio laser.

Após todas estas confusões, stitch acabou ficando com sora, auxiliando o garoto nas suas viagens seguintes.

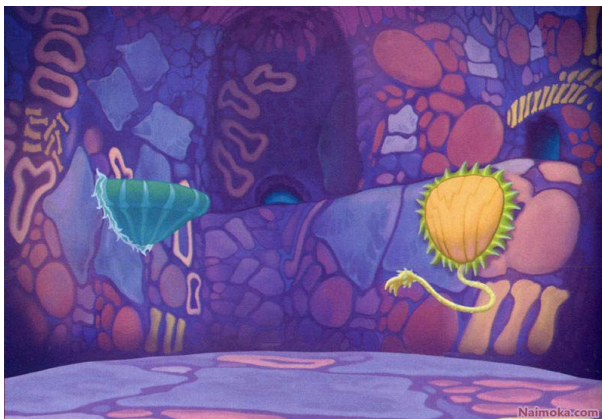
Chicken Little (Summon): F1, H2, R2, A3, PdF3, PVs:10, PMs: 10; Vantagens: aparência inofensiva, aliado (sora), ataque especial (amplo); Desvantagens: deficiência física (visão ruim, mas apenas sem seus óculos), código de honra (dos heróis), Ponto Fraco (os óculos); Especial: Chicken Little pode usar a magia cura mágica em seus aliados, sem precisar da vantagem magia branca.

Este pequeno galo foi recrutado por sora quando este esteve na sede do Comitê de Restauração de Hollow Bastion para auxiliá-lo em sua jornada pelos mundos. Ele é bem diferente dos garotos de sua idade, nunca desistindo de um desafio, não importa o quão difícil ele seja.

Em combate, ele atira bolas de baseball em seus inimigos, e seu ataque mais poderoso é justamente atirar dezenas dessas bolas em todos na área de ataque. Caso sora esteja com problemas, ele tenta atrair os inimigos para si, derrotando todos eles, ou pelo menos a maioria.

E finalmente, quando estão fora de perigo, Chicken usa técnica especial para curar sora. Não restaurando sua energia ao máximo, mas consegue ao menos tirá-lo do perigo.

Dentre todos os mundos conhecidos, existe um que estranhamente "nada" pelas rotas dos gummi ships, causando um tremendo alvoroço por onde passa. Trata-se de Monstro, uma imensa baleia azul que consegue engolir até mesmo um gummi ship!

Apenas dentro das entranhas da baleia é que se pode entender por que Monstro é considerado um mundo: Várias embarcações, casas e outras coisas podem ser encontradas dentro da baleia, como se seu organismo interno fosse uma dimensão paralela. Em alguns pontos, chega a ser tão bizarro quanto ao país das maravilhas! Não é sem motivo que os viajantes são cautelosos quando vêem leituras estranhas no gummi ship... Por que é quase impossível escapar das entranhas da baleia.

Estranhamente, pinóquio e geppetto vieram parar neste mundo, e as razões são desconhecidas uma vez que ambos já estavam na traverse town (logo, a baleia não teria destruído ou invadido o mundo natal dos dois). Geppetto pede ajuda a sora e seus amigos, que haviam sido tragados quando estavam no gummi ship, para sair de monstro, quando todos começam a ser atacados pelos heartless, a mando de riku.

Sora ainda não consegue entender o motivo pelo qual seu amigo estaria trabalhando com os seres sem coração, mas ele precisa fazer algo antes que riku tire o coração de pinóquio, transformando o boneco de madeira em um heartless também.

Após algumas batalhas furiosas dentro da baleia, sora e seus amigos levam a melhor, e Monstro cospe o gummi ship de sora.

Levando pinóquio e geppetto de volta para a traverse town, os dois agradecem a sora, e logo após o incidente o carpinteiro consegue abrir sua própria loja de carpintaria e gummi blocks.

Monstro NPCs

Pinóquio: ficha e histórico na traverse town

Geppetto: ficha e histórico na traverse town

Riku: ficha e histórico na destiny islands

Dumbo (Summon): F1, H3, R2, A1, PdF3, PVs: 10, PMs: 10; Vantagens: Vôo, aparência inofensiva, aliado (sora); Desvantagens: modelo especial, munição limitada

Dumbo é mais um dos inúmeros seres que perderam seus lares para os heartless. Assim como mushu, simba e bambi, ele teve seu corpo transformado em uma gema, que foi encontrada por sora enquanto ele esteve em monstro. Restaurado pela fada azul, o elefantinho agora acompanha sora em sua jornada.

Quando é chamado, dumbo age como uma montaria para sora, voando com suas orelhas enormes e ajudando disparando várias cargas de água em seus inimigos através de sua tromba. Porém seus disparos d'água são limitados, e para carregá-los novamente precisa descansar ou ingerir uma quantidade de água igual a sua resistência para usar sua tromba como arma à distância novamente.

Terra de imensa magia, a ilha de Neverland (Terra do Nunca) é o mundo natal de Peter pan. Aqui, por mais estranho que pareça, as crianças nunca envelhecem, mas também não geram descendentes. Apenas as fadas, como a famosa tinker Bell, parecem reproduzir descendentes.

Outro fato curioso é a capacidade de vôo: TODOS que vivem em Neverland sabem voar, até mesmo aqueles que não possuem asas! Ao que parecem, eles desenvolvem essa capacidade com o tempo assim como uma criança aprende a andar, engatinhando e dando os primeiros passos aos poucos.

A ilha é constantemente atacada pelo Capitão Gancho, um pirata que quer vingança de Peter, e por conseqüência de todos os habitantes da neverland por ter perdido sua mão em um duelo contra Peter Pan há alguns anos atrás. Após várias tentativas frustradas, gancho se aliou a riku e maleficent, tendo apoio dos heartless.

Infelizmente para ele, sora chegou a este mundo pouco tempo depois de ter escapado das entranhas de monstro, ajudando Peter pan a resgatar Wendy e kairi, que estavam nas mãos de gancho em sua embarcação alada. Apenas Wendy é salva, enquanto kairi é levada por riku.

Neverland NPCs

Peter pan (Summon): F1, H3, R2, A1, PdF3, PVs: 10, PMs: 20; Vantagens: Magia elemental, aliado (tinker Bell), vôo, perícia crime; Desvantagens: Protegido Indefeso (wendy), código de honra (dos heróis e da honestidade).

Peter pan é o líder dos garotos perdidos, as crianças que vivem em neverland. Junto de sua amiga, a Tinker Bell, passa a maior parte do tempo viajando para fora de neverland, voando por aí observando garotas bonitas ou só por diversão mesmo. Em uma de suas viagens, acabou encontrado Wendy e seus irmãos, levando-os para neverland.

Peter teria uma vida tranquila se não fosse seu pior inimigo, o capitão gancho. O pirata quer vingança contra Peter devido a um acidente ocorrido há uns tempos atrás, em um duelo dos dois: No fim do combate, Peter lançou o capitão na boca do crocodilo Tick Tock, que lhe arrancou a mão.

Graças a esse evento, gancho não mede esforços para acabar Peter, até mesmo seqüestrando Wendy. Com a ajuda de sora (ele de novo?) e de tinker bell, Peter consegue salvar Wendy e a neverland, despedindo-se da garota no topo do Big Bem em Londres (!!!).

Wendy: F0, H1, R0, A0, PdF0, PVs: 1, PMs: 1; Vantagens: vôo (apenas quando está em neverland), aliado (Peter pan); Desvantagens: nenhuma.

Wendy é uma garota sonhadora que vive com seus dois irmãos em Londres. Imaginando neverland em seus sonhos, Wendy recebeu a visita de Peter pan e tinker Bell no meio da noite, sendo guiada junto com seus irmãos até a ilha, passando pelo Big Ben em pleno ar!

Só que ela acabou sendo seqüestrada pelo capitão gancho, que tinha dois motivos para levar a garota: para se vingar de Peter pan, e por achar que ela seria uma das princesas do coração, sendo essa hipótese negada por riku quando este leva kairi para hollow bastion.

Sendo resgata por Peter e sora, Wendy volta para Londres, despedindo-se de todos, e demonstrando um "sentimento especial" por Peter pan, mas mesmo assim tendo que voltar.

Tinker Bell (Summon): F0, H4, R1, A0, PdF3, PVs: 5, PMs: 15; Vantagens: fada, aliado (Peter pan), pontos de magia ex-

tras, magia branca; Desvantagens: Código de honra (dos heróis)

Tinker Bell é uma pixie que mora há bastante tempo em neverland. Virou grande amiga de Peter pan, tão amiga que fica um tanto furiosa quando qualquer garota se aproxima dele. Imagine quando Peter se mostrou interessado na jovem Wendy...

Dizem que tinker Bell foi quem ensinou as crianças de neverland a voar, bastando apenas um pouco de treino. Ela também é uma ótima curandeira, conhecendo vários feitiços ligados à cura e proteção.

Ela havia sido seqüestrada pelo capitão gancho, sendo mantida numa lanterna enquanto o vilão atacava Peter pan e sora. Mas acaba sendo salva pelos dois, acompanhando sora em suas aventuras por um bom tempo.

Capitão Gancho: F2, H2, R3, A3, PdF0, PVs: 25, PMs: 15; Vantagens: torcida (sua tripulação), aliados (os heartless), ataque especial; Desvantagens: Devoção (destruir neverland) e má fama (ele é um pirata, oras!)

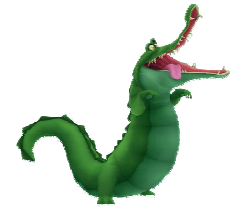
O capitão gancho é um dos poucos habitantes de neverland que é mais velho que a maioria. Talvez por isso, e pelo fato de ser um pirata muito cruel, gancho não é nem um pouco querido pelos outros habitantes da ilha. O capitão recebeu esse nome graças ao gancho que possui no lugar da mão esquerda, vítima do crocodilo tick tock em um duelo contra Peter pan. Até hoje ele quer se vingar do garoto, não importando como consiga.

Para conseguir sua vingança, o capitão se aliou a maleficent em seu plano para abrir o kingdom hearts, tendo apoio dos heartless em seu navio voador.

Ele seqüestrou Wendy achando que ela poderia ser uma das princesas do coração, e por ser amiga de Peter pan, mas acabou sendo desmentido por riku a respeito de Wendy ser uma das princesas. No final, acabou sendo derrotado por sora e Peter pan, parando no lago do crocodilo. Seu paradeiro atual é desconhecido.

Smee: F0, H2, R0, A0, PdF0, PV:1, PM:1; Vantagens: aliado (capitão gancho); desvantagens: nenhuma

Mr. Smee é o principal marujo da tripulação do capitão gancho, apoiando o capitão na maioria de suas decisões. Consegue ser mais velho ainda que gancho, mas possui a mentalidade de uma criança valentona. Quando não consegue falar o que precisa para o capitão, faz várias mímicas para tentar entendê-lo.

Crocodilo: F3, H2, R4, PdF0; PVs:20, PM: 10; Vantagens: arena (água); Desvantagens: devoção (devorar o capitão gancho).

O crocodilo tick tock foi o responsável por dar a certo capitão a alcunha de gancho. Diferente dos outros crocodilos, tick tock é bastante impaciente, chamando a atenção de suas presas, e acaba por não conseguir comida com a mesma facilidade de outros de sua espécie (sendo humilhante para ele). Ele tenta devorar o capitão gancho até hoje, perseguindo-o secretamente. Ele aparece randomicamente quando sora manda o capitão para fora de seu navio, e não se sabe se o crocodilo conseguiu devorá-lo.

Esse estranho mundo é o lar de Alice, uma das Sete princesas do Coração. É também um dos mundos mais estranhos e bizarros encontrados por sora e seus amigos. Florestas de flores gigan-

tes, festas do chá sem nenhum convidado e casas com mobílias dobráveis revelando portas secretas e mudando a aparência são alguns exemplos de bizarrices encontradas aqui.

O local é comandado pela Rainha de Copas, tendo a proteção de seus guardas que mais se parecem cartas de baralho com braços e pernas. O coelho Branco e o gato risonho são outras pessoas (ou seres) de destaque neste estranho mundo.

Os locais de destaque ficam para a **Casa do Coelho Branco**, uma construção enorme abaixo de um buraco abaixo da terra (!!!), com garrafas escritas "me coma" ou "me beba", que fazem a pessoa aumentar ou diminuir de tamanho; **O Labirinto do Trono da Rainha,** um labirinto imenso cujo centro é usado pela rainha de copas fazer suas reuniões com seus súditos; **A Floresta de Lótus,** um imenso bosque de cogumelos e flores gigantes, que podem verter algumas poções que aumentam ou diminuem de tamanho uma pessoa (imaginem ficar pequeninhos numa floresta destas...).

Uma árvore gigante (mais?) no centro da floresta tem algumas sementes que permitem aos afligidos pelos efeitos da floresta voltem ao normal; E finalmente, **o Jardim da Festa do Chá** é uma pequena área onde algumas pessoas, aprisionadas em porta-retratos, brincam com os desavisados pregando peças e mandando charadas complicadíssimas. O chapeleiro maluco também vive aqui. E ainda chamam de país das maravilhas...

País das Maravilhas NPCs

Alice: F0, H0, R0, A1, PdF0, PV:1, PM: 10; vantagens: aliado (coelho branco), Aparência Inofensiva, Pontos de vida extras X2; Desvantagens: Código de Honra (da honestidade), maldição (veja adiante); ***Especial:*** Alice é uma das princesas do coração. Embora não tenha nenhuma habilidade em combate, ela pode utilizar, assim como as outras princesas, algumas habilidades especiais. Graças à seu coração puro, Alice pode afastar seres malignos de si. Em regras, ela está sob efeito de constante da magia Esconjuro de Mortos-vivos, porém ela afeta apenas heartless. Também pode aumentar o poder mágico de seus amigos: Escolhendo um aliado qualquer, Alice pode aplicar os efeitos da vantagem elementalista (qualquer elemento, incluindo luz e trevas) por 2d rodadas.

Apesar desses benefícios valiosos, o fato de Alice ter um coração puro atrai a atenção dos heartless, que nunca a deixarão em paz. Durante 1d dias, Alice é atacada por 2d6 heartless, que podem ser escolhidos pelo mestre. Além disso, seu coração é a chave para a criação de uma Dark Keyblade (veja na explicação da keyblade) e para a criação do keyhole que dá acesso ao kingdom hearts (veja na história do game).

Alice é uma jovem garotinha que veio parar no país das maravilhas seguindo o coelho branco. Depois de conhecer as bizarrices desse mundo, Alice foi acusada de tentar roubar o coração da Rainha de Copas. Com ajuda de sora, Alice tinha provas de ser inocente, mas mesmo assim foi presa.

Depois de alguns apuros que sora e seus amigos passaram, descobriu-se que ela não estava mais no País das Maravilhas: Ela havia sido levada pelas sombras, segundo o gato risonho.

Alice é uma pessoa boa e inocente. Mesmo com todas as acusações, ela se manteve calma e solene. Seu paradeiro atual é desconhecido: Sabe-se apenas que ela foi levada pelas sombras, que é deduzido por sora e seus amigos que ela foi

levada pelos heartless (veja os motivos no capítulo 2).

Gato Risonho: F0, H2, R1, A0, PdF1, PVs: 5, PMs:5; Vantagens: Teleporte; Desvantagens: insano

Esse gato listrado de roxo e rosa, e com um sorriso permanente no rosto, ajuda sora, Donald e goofy enquanto os três estão no país das maravilhas. Suas intenções não são claras; Ao que parece, quer mais é observar como sora encara as situações que lhe são impostas. Também não parece estar do lado da rainha de copas. Geralmente, ele fala em charadas, só para complicar.

O gato risonho possui estranhos poderes: dizem que ele pode desaparecer de um lugar e reaparecer em outro, instantaneamente! Não sabe ao certo o que este ser estranho quer, mas de qualquer forma é bom manter os dois olhos bem abertos perto dele.

Rainha de Copas: F1, H2, R2, A0, PdF2, PVs: 20, PMs: 20; Vantagens: Patrono (seu reino maluco), aliados (seus soldados cartas de baralho), pontos de vida extras, pontos de magia extra; Desvantagens: Insana (fantasia e megalomaníaca), má fama (como uma rainha louca e tirana)

A rainha de copas é a comandante suprema do País das Maravilhas. Louca e fantasiosa, a rainha acusou Alice de ter roubado seu coração (seja ele qual for). Mesmo sora tendo achado evidências que provam que Alice era inocente, a raiva da rainha era tão grande que mandou prender a garota, e ordenou a seus soldados cartas de baralho que atacassem o portador da keyblade.

Como já mencionado, A rainha de copas é louca. Suas atitudes são imprevisíveis e completamente insanas: Num instante ela pode estar rindo e se divertindo com seus súditos, e no mesmo instante mandar decapitar a cabeça de todos os presentes! Devido a estas atitudes, todos a temem (até mesmo os mais loucos que ela!).

Dentre os vilões da Disney que aparecem no game, a Rainha é um dos poucos que não usam heartless como soldados, confiando na eficiência de seus próprios soldados.

Soldados Cartas de Baralho: F1-3, H1-2, R1-2, A1-3, PdF0; Vantagens: ataque múltiplo, patrono (rainha de copas); Desvantagens: Ponto Fraco (se a rainha de copas for ferida, os soldados ficam 2 rodadas paralisados), inculto;

Estes soldados servem de guarda para a Rainha de Copas. Sua característica mais incomum são seus corpos, que literalmente são cartas de baralho gigantes. Exceto pelos braços, pernas, cabeça e os machados e lanças que portam, os soldados seriam facilmente confundidos com cartas de baralho.

Todos os soldados são leais à rainha, mais por medo do que por lealdade. Fazem de tudo o que ela pede, mesmo se não concordarem. Isso tem um motivo em especial: caso alguém inflija dano à rainha, eles ficam automaticamente paralisados, sem poder fazer nada. Por isso, quando estão sob ataque, suas primeiras táticas são proteger a rainha e depois atacar.

Coelho Branco: F0, H3, R1, A0, PdF0, PVs: 5, PMs: 5; Vantagens: Aceleração, aliado (rainha de copas); Desvantagens: Insano (obsessivo: Não pode chegar atrasado em lugar nenhum)

O coelho branco é um servo fiel da Rainha de Copas, indo onde quer que ela mande. Sempre é apressado, chegando a ser obsessivo quanto a chegar na hora certa.

Por causa de sua pressa, acabou chamando a atenção de Alice, atraindo-a para seu mundo. É ele também quem guia sora, Donald e goofy para o labirinto do trono da rainha, bem a tempo de ver a rainha de copas julgando injustamente Alice.

O coelho é um cara bem rápido, e somado à sua obsessão em chegar na hora, o tornam totalmente desesperado. Quando não está fazendo tarefas para a rainha, pode ser encontrado no jardim da hora do chá, bebendo com chapeleiro louco e os porta-retratos falantes. Nada muito diferente do normal neste mundo.

Port Royal

Port Royal é um conjunto de ilhas próximas ao caribe, onde piratas organizam seus saques e dividem suas pilhagens. A coroa espanhola envia constantes expedições para acabar com os piratas, mas acabam só tendo baixas em seus exércitos.

Dentre os navios piratas que costumam aportar aqui estão o interceptor, navio do capitão Jack Sparrow, e o Pérola Negra, capitaneado pelo perigoso Barbossa, cujas lendas dizem que é imortal.

Existe uma lenda entre os piratas de que o pérola negra é amaldiçoado, e seus tripulantes, incluindo o Capitão Barbossa, seriam na verdade esqueletos! Até hoje isso não foi comprovado, e ninguém teve coragem ou insanidade suficientes para descobrir. No entanto, é verdade o fato de que este navio pirata parece ser virtualmente invencível, pois seus tripulantes aparentam não sentir dor alguma!

Dentre as ilhas de Port Royal, destacam-se três ilhas principais: **A Ilha de Port Royal**, onde a cidade de mesmo nome abriga a grande maioria dos piratas, e uma pequena guarda local, um tanto fraca e corrupta. A ilha possui um imenso forte no topo, com canhões assustadores;

A Isla de La Muerta, uma ilha que só pode ser alcançada se alguém souber sua rota. Embora pareça um tanto óbvio, faz um pouco de sentido, por que embora apareça nos mapas e rotas de navegação, ela não é alcançada. Dizem que isto acontece por ser a ilha usada pela tripulação do pérola negra para guardar seus saques, e somente eles decidem quem chega ou não à ela;

E o **Cemitério de Navios**, uma imensa cratera com navios destruídos, próxima a Isla de La Muerta. Misteriosos segredos podem ser encontrados aqui.

Port Royal NPCS

Jack Sparrow: F3 (corte), H2, R4, A1, PdF2 (esmagamento), PVs: 20, PMs: 20; Vantagens: adaptador, energia extra I, Perícia crime, ataque especial (preciso e perigoso), aliado (interceptor: F3, H2, R3, A2, PdF3), imortal, armadura extra (força e poder de fogo); Desvantagens: má fama (procurado pelos espanhóis e outros piratas), maldição (grave; quando é tocado pela lua cheia, adquire a vantagem única esqueleto. Nesta forma, recebe vulnerabilidade a magia e armas mágicas), insano (compulsivo: age como um bêbado).

Especial: A embarcação de Jack, o interceptor, possui uma característica especial: Pode fazer um ataque suicida, causando 6d+3 de dano, mas destrói tudo e todos à sua volta (pode ser considerado um ataque especial amplo). Por possuir muitos compartimentos e tripulação enorme, o interceptor é um tanto lento: Em fugas, perseguições e evasões, o interceptor recebe uma penalidade de -1 em sua habilidade.

À primeira vista, seria normal dizer que o infame e "perigoso" capitão Jack Sparrow é na verdade um bêbado inconseqüente e louco. Bem, talvez seja mesmo, mas isso não vem ao caso agora. Jack é um pirata perigoso sim. Suas habilidades em combate, usando seu sabre, facas, e até mesmo bombas, são formidáveis, tanto que consegue lutar mesmo embriagado! Preza muito pela liberdade, indo aonde os ventos levarem seu navio e tripulação, o interceptor.

Sparrow está em uma encruzilhada pessoal para pegar seu antigo navio, o pérola negra, de volta, que foi tomado por um de seus antigos marujos, barbossa.

Durante suas investigações, ele acaba conhecendo o ferreiro Will Turner, que também está atrás de barbossa por ter seqüestrado Elizabeth Swann, a quem acredita ter sangue de pirata; e sora, Donald e goofy, que chegavam a este mundo para fechar o keyhole, e procurar por Pete.

Com os amigos recém formados, Jack parte para a Isla de La Muerta, reduto de barbossa e sua tripulação. Enquanto sora e seus amigos enfrentavam os piratas, ele e Will procuraram pelo capitão, bem a tempo de ver Elizabeth ser sacrificada para acabar com a terrível maldição que assola a tripulação do pérola negra, incluindo nosso amigo bebum...

Sora chega bem a tempo para ajudar o pirata a acabar com sora, mas Pete acaba fugindo mais uma vez. Embora barbossa tenha sido morto e a tripulação do pérola negra livre da maldição, Jack ainda continua amaldiçoado, e os motivos estão a um certo homem encapuzado conhecido apenas como luxord (veja o capítulo 5 para maiores detalhes).

Will Turner: F2, H2, R2, A2, PdF0, PVs: 10, PMs: 10; Vantagens: Aliado (Jack Sparrow), ataque especial, armeiro (de máquinas); Desvantagens: protegido indefeso (Elizabeth), assombrado (memórias de seu passado).

Will Turner é um dos melhores ferreiros de Port Royal. Fazendo espadas tanto para coroa, como alguns piratas, Will tem serviços em demasia para fazer. Mesmo assim, não esconde que tem certo interesse romântico por Elizabeth Swann, a bela (e mortal para quem não sabe) filha do prefeito.

Quando ela é seqüestrada pelos marujos de barbossa, ele acaba encontrando sora, bem a tempo de ver o capitão e a estranha criatura Pete levar sua amada.

Tendo ajuda do capitão Jack Sparrow, o grupo chega a Isla de La Muerta. Quando barbossa percebe que o sangue de Elizabeth não quebra a maldição, Will aparece e diz por quê: Turner era filho de um pirata, cujo navio foi afundado, e o pai morto.

O medalhão que Elizabeth carregava era dele (um detalhe a ressaltar: até então, Will não sabia que seu medalhão estava com Elizabeth), perdido desde o incidente do navio. Isto era mais do que prova de que era o sangue de Will que a tripulação precisava, e não o de Elizabeth. No fim, barbossa é derrotado por sora e Jack Sparrow, mas com a chegada do misterioso luxord, Will ainda terá trabalho pela frente.

Elizabeth Swann: F1, H2, R1, A2, PdF1, PVs: 5, PMs: 5; Vantagens: aliado (Will Turner), aparência inofensiva, patrono (a prefeitura de Port Royal), lábia (de manipulação), e punga (de crime); Desvantagens: ponto fraco (odeia que a subestimem).

Filha do prefeito de Port Royal, Elizabeth é uma mulher um tanto nervosa e indisciplinada. Mesmo tendo o tratamento de uma princesa, e sendo subestimada por todos, ninguém sabe do que ela é realmente capaz. Quando foge da prefeitura (um hábito bastante comum), um desavisado pode confundi-la com uma pirata, pelo modo como age.

Elizabeth preza muito pela sua liberdade, não dando a mínima para os assuntos de seu pai, embora se importe com ele. Em uma das expedições da coroa quando era pequena, ela conheceu o jovem Will Turner quase morto no mar, salvando-o da morte certa. Os dois acabaram virando amigos, ainda que ela tenha roubado o medalhão do rapaz.

Tal atitude lhe traria sérios problemas anos depois. Por causa da posse do medalhão de Will, os piratas do pérola negra acharam que ela teria sangue de pirata, seqüestrando-a para um sacrifício na Isla de La Muerta.

Salva por Will, Jack, sora, Donald e goofy, Elizabeth devolveu o medalhão de Will, e voltou para Port Royal. Ela ainda está apreensiva quanto ao ferreiro e ao pirata, devido à chegada de lu-

xord, prova de que por mais que ela seja ríspida, ela se importa com as pessoas que gostam dela.

Capitão Barbossa: F3, H4, R4, A2, PdF1, PVs: 30, PMs: 20; Vantagens: Torcida (sua tripulação), imortal, pericia crime, aliado (pérola negra: F4, H3, R4, A2, PdF3, imortal, aceleração), pontos de vida extras, ataque especial (preciso), armadura extra (força e poder de fogo); Desvantagens: Maldição (grave; Quando é tocado pela lua cheia, se torna um esqueleto, adquirindo a vantagem única de mesmo nome. Nesta forma recebe vulnerabilidade a magia e armas mágicas), má fama (o cara comanda o pérola negra. Precisa de mais?), insano maníaco), devoção (acabar com sua maldição e de sua tripulação).

Barbossa é um dos piratas mais temidos do caribe, capitaneando o assombroso navio Pérola Negra. No passado, ele era o segundo no comando, auxiliando Jack Sparrow em seus saques.

Ludibriando o capitão a irem numa pequena ilha isolada para enterrar seus recentes tesouros (incluindo um tesouro asteca amaldiçoado), barbossa trai Jack, deixando-o sozinho apenas com uma pistola para cometer um suicídio.

Quando ele abriu o tal tesouro, ele, a tripulação, e Jack (que acabou descobrindo mais tarde) foram transformados em mortos-vivos, assumindo uma forma de esqueletos na Lua Cheia, além de serem imortais.

Mesmo com todo esse poder, o capitão e sua tripulação querem voltar ao normal, não se importando em quantos tenha de matar. Para reverter a maldição, é necessário que eles coloquem todo o tesouro asteca no lugar de onde veio, A Isla de La Muerta, e banhá-lo com o sangue de um pirata. Em suas investigações, ele descobriu sobre Bill Turner, que possuía o último medalhão do tesouro.

Como este estava em posse de Elizabeth, ele uniu forças com Pete para seqüestrá-la achando que Swann seria filha de Bill, e a criatura avisou sobre a “magia” de sora e seus amigos, que poderia ferir os piratas mesmo em suas formas esqueléticas.

Tendo sucesso no seqüestro, o terrível capitão leva Elizabeth para a ilha secreta, mas descobre que ela não possui sangue de pirata, e que Will era o verdadeiro filho de Bill Turner.

Tendo ajuda de Pete, barbossa combina os poderes de sua maldição com os de um heartless, ficando imune aos poderes de sora e seus amigos. Mesmo assim, ele é derrotado pelo esquema formado pelo grupo de sora. Pelo menos a maldição foi dissipada...

Pride Lands

A imensa savana de Pride Lands (Terras do Orgulho) serve de lar para um antigo aliado de sora: Simba. O mundo do Rei Leão serve de lar para diversos animais, desde espécies pequenas como suricates a enormes como elefantes e girafas. Existe um ser que reina absoluto neste mundo, mantendo a ordem e a paz entre os animais. O rei é um leão, cuja linhagem é seguida diretamente de pai para filho.

Praticamente todos os a-nimais respeitam a autoridade do Rei Leão, exceto as hienas que vivem no cemitério dos elefantes, uma área desolada, onde somente seres malévolos conseguiriam viver.

Antigamente, este mundo havia sido destruído pelos heartless, e somente simba conseguiu escapar (da mesma forma que mushu), com sua gema em posse de Leon até sora encontrá-lo. Com a destruição de ansem, o mundo foi restaurado, mas não livre de problemas: Com a morte do antigo Rei Mufasa e o desaparecimento de seu filho simba, Scar, o irmão de mufasa, assumiu o trono, trazendo uma época de terror e desolação ao mundo, e somente o filho do rei pode derrotá-lo. Isso sem contar com os heartless que ainda invadem o mundo...

Dentre as áreas deste mundo, algumas se destacam: **A Pedra do Rei**, onde se localizam as moradias das leoas e da família do rei. É também o lugar onde o rei faz seus discursos, e onde apresenta seu primeiro filho que assumirá o trono. O xamã babuíno rafiki também mora aqui, atuando como conselheiro do rei e guia espiritual dos animais;

O Vale da Fera Selvagem, onde as manadas de bisões passam com freqüência, e em tempos de seca costuma ser usado como esconderijo de alguns predadores; pelo vale da Fera Selvagem pode se chegar a **Selva**, um verdadeiro oásis para criaturas de pequeno porte, com cachoeiras belas e clima agradável. É aqui onde timão e pumba vivem; E o mortal **Cemitério de Elefantes**, um local cinzento e vazio, onde apenas as hienas e outros animais que se alimentam de carcaça vivem, e onde planejam seu triunfo sobre o rei leão. Isto sem contar a vasta savana que atravessa toda a Pride Lands.

Viajantes de outros mundos que venham para cá assumem outras formas, como em atlântica e Hallowen town. Aqui, todos podem assumir formas de animais, adaptáveis à suas necessidades. Sora quando veio para cá, assumiu uma forma de filhote de leão (lembrando muito kovu de O Rei Leão II), Donald se transformou em uma ave, similar a um pelicano, e goofy se tornou uma tartaruga, quase do mesmo jeito que em atlântica, com patas no lugar de nadadeiras.

Pride Lands NPCs

Simba (Summon): F3, H3, R4, A2, PdF2, PVs: 20, PMs: 20; Vantagens: aliado X2 (timão e pumba), patrono (seu reino), ataque especial (amplo e perigoso), ataque múltiplo, inimigo (os seres do cemitério dos elefantes), mentor (mufasa) perícia animais; Desvantagens: protegido indefeso (nala), devoção (defender seu reino), código de honra (dos heróis, do combate e da honestidade), modelo especial.

Simba é filho do antigo rei de Pride Lands, mufasa. O rei foi morto tentando salvá-lo, e até hoje acredita ser o responsável pela morte dele. Isolando-se na selva por causa do incidente, simba viria a conhecer seus dois melhores amigos, timão e pumba, que o ensinaram a se despreocupar dos problemas, e viver a vida como ela é.

Pouco tempo depois de crescido, seu mundo foi destruído pelos heartless, e somente sua força de vontade o impediu de ser levado

junto com seu mundo. Foi neste momento, assim como mushu, que ele conheceu sora, auxiliando em suas aventuras.

Com seu mundo restaurado, simba reencontrou seus amigos e passou mais um bom tempo na selva, até receber a visita de sora, Donald e goofy em seu mundo, e surpreendendo-se com isso. Além deles, simba reencontrou sua amiga de infância nala, e todos o convenceram o príncipe a voltar à pedra do rei e reclamar seu trono, que havia sido tomado por scar.

Auxiliado por sora (e pelo espírito de seu pai mufasa), simba conseguiu vencer scar, porém o vilão ainda viria atormentá-lo no começo de seu reinado.

Mesmo com a influência maligna de seu tio, o príncipe enfim assumiu seu trono, dando uma nova era de paz às Pride Lands.

Em combate, simba é um guerreiro poderoso e furioso, atacando com rapidez e força com suas garras e mordidas. Seu rugido de leão também é assustador, podendo até mesmo causar dano a seus inimigos com seus gritos. Devido a mágoa e a raiva quanto às hienas e a scar, ele odeia todos os seres do cemitério de elefantes que venham a ameaçar seu reino, e contra todos eles simba é muito mais feroz e mortal.

Mufasa: F4, H3, R5, A2, PdF1, PVs: 25, PMs: 25; Vantagens: boa fama, incorpóreo (habilidade especial dos fantasmas); Desvantagens: protegido indefeso (simba), código de honra (dos heróis), modelo especial

Mufasa foi um antigo rei de Pride Lands, e pai do atual rei simba. Ele sempre saía com filho para observar as estrelas, e sempre disse a simba que estaria lá quando precisasse. Quando simba foi para o vale wildebeest, uma manada de bisões estava passando, e mufasa salvou o filho, ao custo de sua própria vida se fosse necessário.

Ele estava quase conseguindo escapar, mas scar o matou covardemente, lançando-o em meio à manada.

Agora tomando a forma de um espírito, mufasa age como um mentor para simba, dando-lhe luz quando filho não sabe mais o que fazer. Foi ele quem deu ao filho a coragem para enfrentar scar, e assim como ele prometeu a simba, hoje ele está nas estrelas, olhando o filho com satisfação.

Timão: F0, H2, R1, A0, PdF0, PVs: 5, PMs: 5; Vantagens: aliado (pumba e simba) e parceiro (pumba), perícia sobrevivência e lábia (de manipulação); Desvantagens: modelo especial

Pumba: F2, H2, R2, A1, PdF0, PVs: 5, PMs: 5; Vantagens: aliado (timão e simba) e parceiro (timão), ataque especial (perigoso); Desvantagens: modelo especial e código de honra (da honestidade)

Tão amigos quanto o tempo pode contar, timão e pumba viveram e quase cresceram nas selvas, vivendo sossegados ali, comendo insetos, e causando algumas confusões. Os dois acharam simba próximo à selva, e mesmo ele sendo um predador, os dois o criaram e o ensinaram a levar a vida “numa boa”, sem problemas. *Hakuna Matata* é o que eles dizem.

Quando sora e seus amigos chegaram, e logo depois nala, timão e pumba não tiveram muita escolha a não ser apoiar o amigo simba em seu destino. Com o triunfo do amigo, os dois ficaram na pedra do rei junto com ele, atuando como mensageiros e conselheiros.

Timão é um suricate bem enrolado, tentado quase sempre resolver os problemas com boa conversa, com um toque de malandragem. Embora muito tranbiqueiro, sabe se virar nos ambientes mais inóspitos, arranjando um jeito de sobreviver às situações.

Pumba é meio ingênuo em várias situações, dando apoio a timão mesmo quando não entende muito que está acontecendo. Quando

fica nervoso, principalmente quando machucam seus amigos, se torna quase um monstro, batendo em quem precisar bater.

Nala: F1, H2, R1, A1, PdF0, PVs: 5, PMs: 5; Vantagens: aliado (simba), aceleração, inimigo (os seres do cemitério de elefantes); Desvantagens: modelo especial, devoção (livrar as Pride Lands de scar), código de honra (da honestidade).

Nala é uma amiga de infância de simba. Os dois passavam o dia inteiro brincando pela savana de Pride Lands, fazendo travessuras com os servos do rei. Quando soube da morte de mufasa e da suposta morte de simba, ficou desolada, mas manteve a cabeça erguida para quem sabe um dia salvar as Pride Lands do terror de scar.

Agora crescida, nala se tornou uma leoa de respeito, não se sujeitando as atrocidades de scar. Fugindo das Pride Lands, ela foi atacada por heartless, e salva por sora, Donald e goofy, que contaram a ela que simba estava vivo e estava bem.

Apoiando o velho amigo (e amor secreto) a voltar e reclamar seu trono, nala mais tarde viria a se tornar esposa de simba, e rainha das Pride Lands.

Rafiki: F1, H3, R2, A2, PdF1, PVs: 10, PMs: 20; Vantagens: aliado (mufasa e simba), pontos de magia extras X1, xamã, patrono (o reino de Pride Lands); Desvantagens: devoção (guiar o rei), insano (fantasia)

Babuíno xamã do reino, rafiki ajuda ao rei e a todos como guia espiritual e profeta, e todas as suas previsões deram certo até hoje. Quando mufasa morreu e simba desapareceu, rafiki foi exilado, mas mesmo assim continuou ajudando a quem podia. Ele já sabia que sora e seus amigos viriam, mas até então não esperava que simba estivesse vivo.

Mantendo contato com os espíritos, rafiki teve a sabedoria necessária para mostrar a sora o caminho certo, e com a derrota de scar e foi novamente trazido por simba para seu reino, voltando a seus velhos afazeres.

Zazu: F0, H2, R0, A0, PdF0, PVs: 1, PMs:1; Vantagens: patrono (o reino), vôo; Desvantagens: modelo especial

Zazu é um mensageiro do rei mufasa, e “segurança pessoal” de simba. Acompanhando o príncipe aonde ele for. Ele é bem pessimista, alertando simba quase o tempo inteiro sobre os perigos da savana. Mesmo todos os alertas não foram suficientes para impedir que simba tivesse sido emboscado pelos bisões, e desde então zazu ficou magoado pela impotência. Apenas com a volta de simba ao trono ele voltou a ter paz, e um pouco mais de paciência.

Scar: F4, H3, R5, A3, PdF0, PVs: 25, PMs: 25; Vantagens: aliados (os heartless e pete), patrono (cemitério de elefantes), Energia Extra II, Ataque especial (poderoso e perigoso); Desvantagens: modelo especial, má fama e insano (megalomaníaco).

Scar é o terrível irmão de mufasa. Através de esquemas com as hienas do cemitério de elefantes, e manipulando o jovem simba, ele conseguiu matar o irmão e sumir com o sobrinho e assumiu o trono de Pride Lands, começando uma época de terror. Após algum tempo, além das hienas, scar recebeu o apoio de Pete, dando seu coração para a escuridão e tendo o apoio dos heartless em seu reinado sombrio.

Porém, sua liderança durou pouco tempo. Simba voltou com seus amigos sora, Donald e goofy para acabar com ele, e é derrotado. Mesmo assim ele ainda não desistiu de atormentar simba: Seu fantasma ainda veio atormentar o jovem rei, e não se sabe como derrotá-lo.

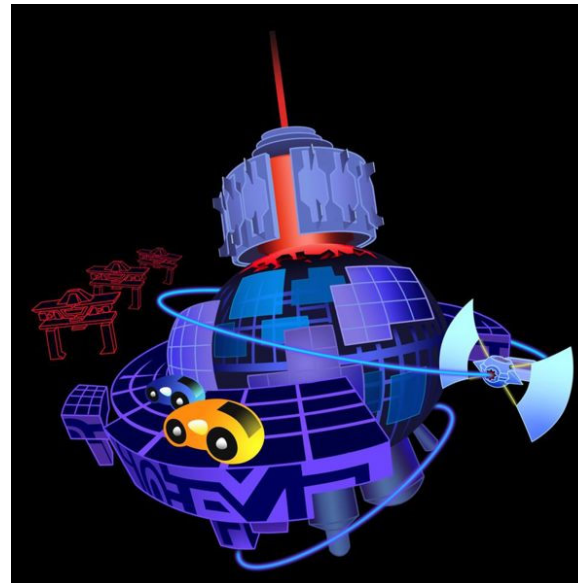
Shenzi, Banzai e Ed: F2(1 para Ed), H2, R3, A2, PdF0, PVs: 15 cada, PMs: 15 cada; Vantagens: patrono (Scar), ataque especial (os três realizam juntos um ataque especial), parceiro (uns aos outros); Desvantagens: inculto, insano (histérico, apenas para Ed).

Estas três hienas são os principais servos de scar, organizando as tropas no cemitério dos elefantes. Embora parecidos em suas habilidades, os três são muito diferentes em personalidade: Shenzi é a cabeça pensante do grupo, agindo de forma sorrateira; Banzai é o faminto, procurando comida quase o tempo inteiro e arrumando confusão; e Ed é somente uma hiena risonha e louca, apenas fazendo o que shenzi pede.

Quando simba derrotou scar, os três tentaram acabar covardemente com ele, atacando timão e pumba para acabar com a moral do príncipe, mas sora impediu bem a tempo, e as hienas acabaram fugindo. Seu paradeiro atual é desconhecido, mas é bem provável que estejam escondidas no cemitério de elefantes.

Space Paranoids

Hollow Bastion é mundo que ainda esconde muitos segredos, principalmente no antigo castelo de Ansem. E um desses segredos está guardado na sala de computação do sábio: Acessando os códigos necessários, você pode ser digitalizado para o incrível mundo de Space Paranoids (Paranóia Espacial), onde tudo é computadorizado e ligado ao Master Control Program, ou MCP. Quando transportados a este mundo, todos ganham formas especiais, parecendo arquivos de computador, com neons em volta do corpo inteiro.

Mesmo sendo dentro de um computador, Space paranoids é enorme. Cidades com imensas torres, veículos futuristas e estradas formadas do nada são apenas alguns exemplos de como o mundo funciona. Aqui, todos os cidadãos já nascem com funções pré-programadas pelo MCP, para manter a manutenção e bom funcionamento do computador de ansem.

Por falar nisso, um dos maiores locais deste mundo é a DTD (door to darkness, ou porta da escuridão), onde o MCP guarda os arquivos do sábio. Devido à importância do local, a segurança é muito mais forte aqui do qualquer outro lugar de space paranoids.

Outros locais de destaque ficam para a **torre I/O**, uma imensa construção que serve de sede para o MCP, e secretamente, para Sark; **O Dataspace**, onde programas diversos fazem a proteção do mundo como antivírus. Apenas com uma senha de proteção pode-se acessar a rodovia que leva para o Dataspace; **A plataforma Solar Sailor**, usada pelo Master Control Program para simular efeitos climáticos como o nascer e o pôr-do-sol; da plataforma pode-se chegar à **sala do MCP**, onde o centro do programa pode ser consultado.

Atualmente, o local encontra-se em caos. Sark, um programa corrompido, tomou posse do MCP e agora controla o computador de ansem, usando o castelo como fábrica de heartless. As criaturas até mesmo

invadiram o computador, escravizando os programas residentes no mundo.

O comitê de restauração de hollow bastion está desenvolvendo um programa para parar o MCP, mas não se sabe como vão parar Sark. O único que pode detê-lo é o antivírus tron, mas o mesmo está desaparecido dentro do mundo. Será que alguém pode ajudá-lo?

Space Paranoids NPCs

Tron: F1, H3, R4, A2, PdF3 (esmagamento e eletricidade), PVs: 20, PMs: 20; Vantagens: Ataque especial (pdf, poderoso. Mas apenas com dano por eletricidade), patrono (o usuário do computador de space paranoids), perícia máquinas (apenas para arquivos de computador); Desvantagens: Código de honra (dos heróis), restrição de poder (comum; precisa que o usuário ative suas vantagens ligadas a combate), devoção (proteger o computador contra qualquer problema).

Tron é um programa de proteção que há muito tempo atrás foi trago por ansem para proteger seu computador, junto com o MCP. Muito dedicado no trabalho, sempre ajudou o sábio com seus afazeres dentro do computador.

Quando o MCP e Sark tomaram Space Paranoids, tron foi um dos poucos que conseguiu resistir ao controle do programa, mas acabou em uma cela por não ter poder suficiente para derrotar nem ele, nem sark.

Sua sorte mudou quando sora e seus amigos vieram parar em seu mundo por acidente. Com a ajuda deles, tron conseguiu escapar da prisão, e pediu para o novo amigo procurar pela senha que dá acesso ao DTD, e assim recuperar suas habilidades, e as do próprio sora também quando estivesse aqui.

Com o sucesso da empreitada do portador da keyblade, ambos tiveram seus poderes recuperados, e com o antivírus preparado por Cid, tron enfim venceu os dois parasitas do computador de ansem.

Hoje ele atua com o comitê de restauração de hollow bastion, cuidando do sistema de defesa. Foi ele quem revelou o verdadeiro nome deste mundo, ao qual foi adotado pelo comitê: Radiant Garden.

Em combate, tron não é muito poderoso, contando apenas com um disco de dados que ele usa como um bumerangue. Apenas quando recebe upgrades do usuário do computador é que sua força aumenta, usando descargas elétricas contra seus inimigos.

Sark: F4, H3, R5, A3, PdF2, PVs: 35, PMs: 35; Vantagens: aliado, patrono e mentor (MCP), Pontos de vida extras X1 e Pontos de Magia extras X1, ataque especial (amplo), forma alternativa (mesmas características e vantagens, mas em escala sugoi e com a desvantagem modelo especial pelo tamanho gigante); Desvantagens: Ponto fraco (é muito arrogante), código de honra (do combate).

Sark é um programa de combate criado pelo MCP, ou melhor, melhorado por ele. Ele é o segundo no comando, treinando programas em combate para defender o MCP, e comandando os heartless na linha de frente. Ele odeia tron por este ter mais importância do que ele dentro de space paranoids, motivo que o fez se aliar ao Master Control Program e ganhar mais poder, prendendo tron em uma cela.

Em combate ele usa um disco de dados, da mesma forma que tron, porém muito mais forte.

O MCP, quando viu que estava perdendo a batalha contra tron e sora, transformou Sark em um ser gigantesco, mas mesmo assim não foi páreo para o grupo, que derrotou os dois ao mesmo tempo.

Master Control Program: F0, H3, R6, A5, PdF2, PVs: 40, PMs: 40; Vantagens: Pontos de vida extras X1, pontos de magia extras X1, aliado (sark); Desvantagens: Insano (megalomaníaco)

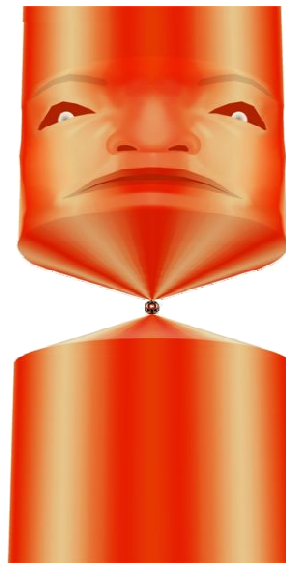
Especial: O MCP pode controlar qualquer programa dentro de Space paranoids quando quiser. Um programa deve fazer um teste de resistência-3 para escapar de seu controle. O MCP também pode usar os heartless para defendê-lo sempre que quiser, chegando em 1d rodadas.

O programa ainda pode melhorar os programas que quiser, dando vantagens (e desvantagens) para seus programas, gastando pontos de magia equivalentes ao custo da vantagem (para uma aceleração, por exemplo, o MCP deveria gastar 1PM por criatura), respeitando o limite de sua resistência (pode colocar vantagens e desvantagens em até seis programas por rodada) e a de seus alvos (o alvo só pode receber vantagens do MCP até o limite de sua resistência).

O MCP foi um programa criado há muito tempo atrás por uma empresa chamada ENCOM, que está atualmente desaparecida. Ele foi criado pela empresa para organizar a rede de computadores sem um usuário para controlá-lo.

Com o tempo, ele acabou desenvolvendo personalidade própria, e sua sede de poder passou a apagar programas mais fracos e absorvendo suas funções para si. Com isso, ele acabou tão poderoso que nem mesmo um usuário poderia detê-lo.

Sem outra escolha, um grupo especial da empresa montou uma espécie de "reino digital", e aprisionou o MCP lá junto com outro programa guardião, tron.

Anos mais tarde, ansem o sábio copiou o programa (ou melhor, o space paranoids) para seu computador, para fazer as manutenções de seu castelo e comandar o sistema de defesa. Dentro do Dataspace, ele criou um sistema de testes com corações, criando heartless digitais. Todo o conhecimento de ansem acabou sendo transportada para um lugar especial, a DTD, e deixou ao MCP a missão de protegê-lo.

Quando percebeu que o sistema era perigoso, ansem o desativou pouco antes de ser banido pelo seu próprio aprendiz, xehanort, que tomou os conhecimentos do DTD e reativou o Master Control Program.

Com o sumiço do aprendiz de ansem e a ala do castelo onde o computador se encontrava aos poucos se desativando, o MCP começou a mover suas engrenagens. Recebendo apoio de sark, os dois começaram a mandar os heartless para o mundo físico, e aos poucos tomar o sistema de defesa do comitê de restauração de Hollow Bastion.

E para garantir que outros programas não pudessem impedi-lo, ele trancou tron e começou a apagar outros programas, como fazia no passado. Tron fora um dos poucos que resistiu aos ataques do MCP, sendo apenas trancafiado.

O exército aos poucos marchava para fora do castelo, e enquanto Leon, yuffie e aerith enfrentavam a horda de heartless, sora e companhia foram para o mundo digital para salvar tron e impedir o programa insano.

Usando as estratégias certas, sark e MCP enfim foram derrotados, e como tron havia aplicado um antivírus no centro de sua força, nunca mais voltará. O sistema agora é comandado por tron, que ajuda o comitê de hollow bastion e mostra o verdadeiro nome do mundo, radiant garden.

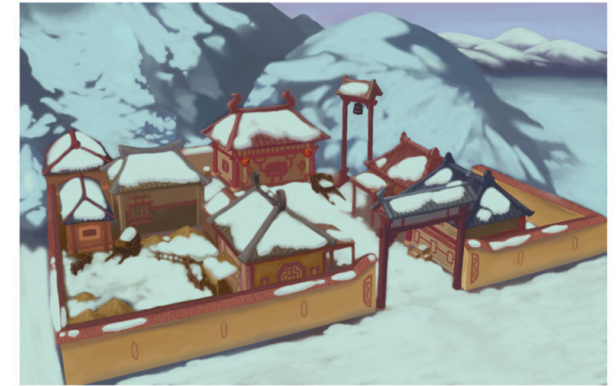
The Land of Dragons

Veemente baseada no antigo império chinês em cultura e história, The Land of Dragons (A terra dos Dragões) é o lar do guerreiro ping, mais conhecido por nós como Fa Mulan. Aqui, o poderoso exército chinês, liderados pelo Imperador e por seus generais e capitães, como Li Shang, comanda o país com ordem e disciplina, defendendo-o com unhas e dentes.

Basicamente, não há muito que se falar deste mundo, mesmo com sua enorme vastidão (afinal, a china antiga possuí um território imenso), mas podemos destacar alguns pontos importantes do lugar:

O Palácio da China, sede do governo, possui um pátio imenso, usado para cerimônias especiais e discursos do imperador. A entrada é fortemente protegida, e para entrar no palácio deve-se ter autorização especial; **O acampamento do exército**, não muito longe do palácio, onde as tropas treinam noite e dia, dentro e fora dos alojamentos. O local é comandado do Li Shang, que mostra ser um capitão justo, mas rigoroso; **Checkpoint**, um local de descanso para viajantes, com uma bela cachoeira ao fundo. Não é raro os heartless aparecerem por aqui para acabar com os viajantes. Uma das trilhas do local leva para uma montanha onde se localiza um vilarejo abandonado; e **A Montanha**, local que serve de esconderijo para o terrível feiticeiro Shan Yu.

O império não tem muitos inimigos que ameacem seu império, porém em um momento atrás o mundo havia sido destruído pelos heartless (como é relatado por seu sobrevivente mushu no primeiro Kingdom hearts), sendo restaurado após a primeira destruição de maleficent.

Atualmente, o pior inimigo do império pode acabar com tudo em um piscar de olhos: Trata-se de Shan Yu, um feiticeiro poderoso que almeja o trono do imperador, e para isso ele até mesmo conseguiu apoio dos heartless. Exceto pelas criaturas sem coração e pelo feiticeiro, não

existem tantas outras ameaças assolando o império chinês de Land of Dragons.

The Land of Dragons NPCs

Fa Mulan: F2, H3, R2, A1, PdF2, PVs: 10, PMs: 10; Vantagens: aliado e parceiro (mushu), Ataque Especial (Amplo); Desvantagens: Código de honra (do combate e da honestidade), devoção (defender a china e provar sua honra).

Mulan é membro de um dos clãs de maior influência na china, mas que caiu em decadência há anos. Com o pai sem vontade de lutar ou mesmo viver, a jovem corta os cabelos, rouba o equipamento de seu pai, e adota a identidade secreta de ping para provar o valor de sua família no exército da china, que só alista homens.

Com o auxílio do exilado (e hilário) guardião dragão mushu, Mulan consegue entrar no e-

xército chinês (com o disfarce de ping), e aos poucos começa a se apaixonar pelo capitão Li Shang, que o considera apenas um bom soldado.

Quando sora, Donald e goofy chegam a este mundo, ela fica relutante em receber a ajuda dos heróis, sendo convencida por mushu (que já conhecia os heróis, por ter sido um aliado dos heróis no primeiro Kingdom hearts).

Após algumas desventuras, ela impede Shan Yu e salva Li Shang, mas sua identidade acaba sendo revelada. Mesmo sem a confiança do exército, ela, sora e seus amigos vão pala o palácio bem a tempo de ver Shan Yu tentar seqüestrar o Imperador, impedindo o feiticeiro e salvando a china. Atualmente Mulan é um dos generais do imperador chinês, ao lado de seu amor Shan Yu.

Em combate, Mulan luta com a ajuda de mushu, combinando técnicas de combate com suas magias de fogo. Apesar de suas ótimas técnicas, Mulan ainda está em treinamento.

Mushu (Summon): F1, H2, R3, A2, PdF2, PVs: 15, PMs: 15; Vantagens: aliado e parceiro (mulan), magia elemental, elementalista (Fogo), ataque especial (poder de fogo, amplo); Desvantagens: modelo especial

Mushu no passado fora um dos espíritos guardiões dos clãs da china, mas foi banido pelos outros guardiões por sua índole irresponsável e inconseqüente. Reduzido drasticamente de seus poderes, mushu é agora um minúsculo dragão com poderes relacionados ao fogo, principalmente suas poderosas bolas de fogo.

Agora como "conselheiro particular" de mulan, mushu tenta ajudar sua amiga a restaurar seu clã, e quem sabe restaurar seu status de guardião.

Há um tempo, seu mundo havia sido destruído pelos heartless, e fora aprisionado em uma gema por maleficent. Salvo por sora após a destruição da feiticeira, o simpático dragão ajudou sora em suas aventuras finais.

Com seu mundo restaurado, mushu reencontrou sora, e convenceu mulan de que eles eram confiáveis. Mushu é cômico e sarcástico quase o tempo inteiro, fazendo piadinhas mesmo nas piores situações. É bem covarde também, exceto quando luta ao lado de mulan.

Li Shang: F3, H3, R2, A2, PdF0, PVs: 10, PMs: 10; Vantagens: patrono (império chinês), ataque especial (força); Desvantagens: código de honra (dos heróis e do combate).

Li Shang é um dos capitães do império chinês. Sendo um tanto temido, o capitão costuma organizar grupos de novos soldados, exigindo deles respeito e disciplina. Inicialmente relutante em aceitar ping (mulan), sora, Donald e goofy em seu exército, aos poucos ele foi confiando nos novos soldados.

Porém Li acabou retirando todos os novos amigos do exército quando descobriu a verdadeira identidade de ping. Apenas quando o grupo de sora salvou o imperador de Shan Yu ele passou a aceita-los (ainda que tenha um pouco de discriminação em relação à mulan por ela ser uma mulher).

Atualmente, Li Shang é casado com mulan, dividindo com ela o comando das tropas do exército chinês.

O Imperador: F0, H2, R1, A0, PdF0, PVs: 5, PMs: 5; Vantagens: patrono (império chinês), boa fama; Desvantagens: Código de honra (da honestidade).

O imperador da china é uma pessoa sábia, que comanda a china com justiça. Fora este fato não se sabe muito sobre ele, nem mesmo seu nome. Durante a guerra contra os huns, Shan Yu invadiu seu palácio com a ajuda dos heartless, por pouco não o

seqüestrando.

Graças à intervenção de sora e mulan, o imperador é salvo, e os condecora com o título de heróis da china. Pouco tempo depois, o imperador é atacado novamente pelos heartless remanescentes, com sora e mulan intervindo mais uma vez. Dando informações sobre riku (e sendo interrogado por Xigbar da organização XIII), o imperador agradece a sora mais uma vez, e proclama mulan como uma generala do império.

Yao: F1, H1, R1, A2, PdF0, PVs: 5, PMs: 5; Vantagens: aliados X2 (ling e Chien Po), patrono (império chinês); Desvantagens: Código de honra (do combate) e fúria (quando é muito insultado).

Ling: F1, H2, R1, A1, PdF0, PVs: 5, PMs: 5; Vantagens: aliados X2 (Yao e Chien Po), patrono (império chinês); Desvantagens: Código de honra (do combate)

Chien Po: F3, H1, R2, A2, PdF0, PVs: 10, PMs: 10; Vantagens: aliados x2 (Yao e Ling), patrono (império chinês); Desvantagens: código de honra (do combate), inculto.

Estes três soldados um tanto atrapalhados entraram no exército recentemente, junto com mulan, sora e seus amigos, criando uma pequena rivalidade entre os dois grupos. Acompanham o capitão Li Shang quase o tempo inteiro, sendo desde guardiões a espiões do capitão.

Embora muito parecidos, os três possuem certos traços individuais: Yao, o mais baixinho entre os três, é o mais irritadiço, tentando entrar em combate sempre que alguém o insulta; Ling é bem magro, mas com muita força nas pernas na hora de fugir. É quase sempre sarcástico; Chien Po é enorme, extremamente ignorante em combate, e um tanto lento fora dele.

Os três não acreditam nas histórias sobre os heartless ou criaturas sobrenaturais (eles não sabem o que aconteceu com seu mundo há uns tempos atrás), mudando de idéia apenas quando viram o imenso exército de heartless de Shan Yu. Os três ajudam pouco na invasão, somente mudando de hábitos quando mulan foi aclamada heroína da china.

Shan Yu: F4, H3, R4, A3, PdF2, PVs: 40, PMs: 40; Vantagens: aliados (os heartless) Patrono (os Huns), magia negra, familiar (hayabusa: F1, H2, R2, A1, PdF, Vôo, ataque especial), ataque especial (força, amplo e preciso); Desvantagens: Má fama (o cara quer tomar o controle da china. Precisa de mais?).

Shan Yu é um dos piores vilões de land of dragons. Feiticeiro poderoso e guerreiro incomparável, Shan lidera os huns para tomar o controle do império.

Ele conta com a ajuda de sua águia, hayabusa, para espionar as atividades dos inimigos e lutar quando seu mestre está em perigo. Devido às trevas de seu coração, Shan Yu o entregou a escuridão para ter controle dos heartless e conseguir mais poder, e por pouco não tomou controle da china se não fosse sora e mulan, que o derrotam em frente aos portões do palácio imperial, e com uma horda de heartless ao seu lado.

Timeless River

O Cornerstone of Light existe a dezenas de anos, antes mesmo da construção do Castelo Disney. Parado em uma colina, o artefato mais

tarde serviria como ponto central para a formação do palácio do Rei Mickey. O mundo que rodeia tanto o Castelo hoje como o cornerstone no passado é chamado de Timeless River (Rio do tempo sem fim), onde tudo é monocromático.

Por fazer parte do passado do atual castelo, este mundo só pode ser alcançado por uma porta mágica dentro do hall da cornerstone of light, escondido debaixo do trono do rei no castelo.

Assim como em alguns outros mundos, qualquer um que entre no timeless river tem sua aparência modificada, ganhando escalas de cinza em sua aparência e um visual bem retro. Exceto por tais detalhes, não há diferenças em relação às habilidades dos viajantes que visitem o antigo mundo.

Alguns velhos amigos do rei Mickey podem ser encontrados aqui, como Clarabela, Horácio e Clara de Ovos. Não se sabe onde eles estão atualmente, mas pelo menos aqui, eles estão sempre de bom humor. Também podemos encontrar o bom (mas igualmente rude) Pete do passado, assim como o antigo Rei Mickey. E como não se esquecer do famoso Barco à vapor, capitaneado por Mickey e Pete? Aqui, os dois ainda eram rivais e amigos.

Como o mundo é uma versão do passado do Castelo Disney, não há quaisquer ameaças aparentes. Apenas recentemente, quando Pete (malvado) e maleficent conseguiram abrir um portal para corromper a cornerstone of light, permitindo a entrada dos heartless no Castelo Disney e no timeless river (curiosamente, os heartless deste adquiriram formas estranhas, como de carrinhos e aviões de brinquedo. Não se sabe o motivo, mas é especulado que o fluxo temporal e a aparência "bonitinha" do mundo monocromático seriam as causas).

As áreas de destaque neste mundo ficam para a **Colina do Cornerstone,** que como o próprio nome diz, onde fica o cornerstone of light; **O Cais**, onde Pete e Mickey vivem, e onde o barco à vapor fica ancorado; E as **Janelas do Tempo**, janelas encontradas na colina do cornerstone que leva para vários locais do mundo, como a cidade miniatura (onde personagens são considerado uma escala acima de poder), a cidade em chamas, e uma que leva para a casa do próprio Mickey Mouse, próxima ao cais.

Timeless River NPCs

Pete do Passado: F3, H2, R4, A2, PdF0, PVs: 20, PMs: 20; Vantagens: aliado (Mickey do passado), ataque especial (Força), perícia máquinas, navegação (de sobrevivência); Desvantagens: ponto fraco (fica irritado muito facilmente), código de honra (da honestidade)

Antigamente, quando o Castelo Disney estava sendo construído, existia um rio enorme, que era usado basicamente para comércio. Além dessa função, o rio servia como rota para suprimentos para os construtores do castelo, e o principal fornecedor de suprimentos era o barco à vapor, comandado por Pete e Mickey, que nem sonhava ainda em ser rei.

Apesar de ser mal-humorado e ríspido, Pete tem um bom coração, ensinando a Mickey como comandar o barco à vapor. Isso tudo, porém, foi antes do bondoso Pete começar a cometer atos maus, e ser exilado pelo futuro rei Mickey...

Quando sora e seu grupo chegam ao passado do castelo Disney, eles confundiram este Pete com o do presente, atacando-o injustamente. Quando perceberam a verdade, o grupo viu os dois Pete brigando, com o do presente (o mau) tentando convencer o do passado a roubar a cornerstone of light junto com o barco à vapor.

O Pete do passado recusou, e foi atacado. Mesmo com a ajuda de sora, o Pete do presente acabou roubando o barco, e a cornerstone of light. É nessa hora que eles recebem o apoio do Mickey do passado, que consegue soltar a cornerstone do barco e trazê-la de volta para a colina.

Após isto, e de Pete do presente ser derrotado, o Pete do passado agradece a sora e seus amigos profundamente, até mesmo deixando o grupo dar uma passeada com o barco à vapor.

Rei Mickey do passado: F1, H2, R3, A1, PdF0, PVs: 15, PMs: 15; Vantagens: aliado (Pete do passado), aparência inofensiva, pilotagem (de máquinas), navegação e pesca (ambas de sobrevivência); Desvantagens: inculto (ele só fala uma ou duas palavras quando conversa com alguém, além de se comunicar por mímica), código de honra (dos heróis e da honestidade).

O Rei Mickey que conhecemos hoje é uma pessoa sábia e corajosa, capaz dos atos mais heróicos (e malucos) possíveis. Mas o Mickey que aparece neste mundo é bem diferente do que viria a se tornar rei um dia.

Aqui, ele é um dos marujos que trabalham para Pete no barco à vapor, e dificilmente fala alguma palavra, comunicando-se por mímica.

Assim como o Pete do passado, sora e seus amigos confundiram o Mickey monocromático com o Rei Mickey, seguindo pelas janelas do tempo e ajudando o simpático ratinho em algumas situações, inclusive quando sua casa é atacada por alguns heartless.

Como retribuição, ele ajudou o portador da keyblade a salvar o cornerstone of light quando o Pete do presente tentou roubá-lo, e se divertindo com o artefato enquanto sora pilotava o barco à vapor de volta a colina do cornerstone.

Clara de Ovos: F0, H1, R0, A0, PdF0, PVs: 1, PMs: 1; Vantagens: canto (de artes), aparência inofensiva; Desvantagens: nenhuma

Clara de Ovos é uma das cidadãs que residem em timeless river. Assim como Horácio e Clarabela, ela ajudou na construção do Castelo Disney, mas o rei até hoje não sabe onde ela e seus outros antigos amigos se encontram no castelo. Ela é uma cantora cativante, com sua voz de cantora de ópera, e poucos tem coragem suficiente para duvidar de seu talento.

Ela está bem confusa com os atuais acontecimentos em seu mundo, como a invasão dos heartless e a existência de dois petes diferentes. Mesmo assim, ela continua ajudando como pode na construção do castelo.

Horácio: F0, H1, R0, A0, PdF0, PVs: 1, PMs: 1; Vantagens: Aliado (clarabela), aparência inofensiva; Desvantagens: inculto

Horácio é só mais um dos amigos de Mickey, e residente do timeless river. Está andando com clarabela quase o tempo inteiro, e nunca se separa de seu “colar”. Fora estes fatos, não há mais quaisquer coisas a se saber sobre este simpático boi (ou seria cavalo? Vai saber).

Clarabela: F0, H1, R0, A0, PdF0, PVs: 1, PMs: 1; Vantagens: Aliado (Horácio), aparência inofensiva; Desvantagens: insano (compulsiva: é muito fofoqueira).

A vaca clarabela é mais uma dos residentes do mundo monocromático, e não possui muita importância a não ser por andar com Horácio e Clara de Ovos. Ela adora qualquer tipo de fofoca, o que deixa seus amigos um tanto irritados com isso. Fora isso, ela somente ajuda na construção do Castelo Disney.

Pete: Veja ficha e descrição em Hollow Bastion

Reino do Meio

Também chamado de Reino do Crepúsculo, é um Reino que fica entre os Reinos da Luz e da Escuridão. Todos os mundos dentro dele estão mais

próximos de um dos dois, com exceção da Cidade do Crepúsculo (Twilight Town), que está exatamente no meio, no centro do Reino. Pouquíssimos mundos desse Reino são conhecidos. Os Mundos apresentados até agora são:

Uma singular e calma cidade, a Traverse Town (Cidade da Travessia) é o lugar onde os sobreviventes da destruição de seus mundos pelos heartless se refugiaram. Geppetto, Pinóquio, Fada Azul, o Moogle e Merlin são notáveis residentes. Huguinho, Zezinho e Luizinho, os sobrinhos de Donald, têm sua própria loja de itens, enquanto a ***loja do Cid*** vende Gummi Blocks para atualizar, modificar e melhorar o Gummi Ship.

A Traverse Town é dividida em três grandes distritos, juntamente com várias pequenas localidades, como becos, cavernas e esgotos. Além de ser criada a partir de fragmentos dos mundos destruídos e servir como um lar para aqueles tiveram seu próprio lar tomado pelos Heartless, a Traverse Town é também um ótimo lugar para fazer compras. Atualmente alguns dos distritos são atacados por maleficent e sua horda de heartless.

A cidade lembra muito uma cidade da era Vitoriana, com suas ruas asfaltadas em paralelepípedos, céu esfumaçado e escuro, casas de tijolos e tudo mais. As pessoas são receptivas e não julgam ninguém pela aparência, visto que pessoas vindas de vários mundos diferentes aparecem com freqüência por aqui.

O Primeiro Distrito: O Primeiro Distrito é o mais pacífico dos três, sem a presença dos Heartless ou qualquer outro inimigo. Os sobreviventes de alguns mundos podem ser encontrados aqui.

As localizações mais notáveis incluem a loja de acessórios e gummistore do Cid na extremidade oeste; a loja de Huguinho, Zezinho e Luizinho, que vende itens de todos os tipos; e uma loja de sintetização de itens dos Moogles no último andar da loja de Cid.

Também existe um restaurante com velas mágicas à esquerda da entrada da cidade. Diretamente em frente à loja de acessórios do Cid há uma grande porta dupla que serve como entrada para a cidade.

O Segundo Distrito: O Segundo Distrito está infestado com uma quantidade enorme de heartless. Seus locais mais importantes incluem o *Gizmo Shop* de geppetto e a casa de *Pongo (de 101 dálmatas)*.

O hotel na parte ocidental do distrito é freqüentemente invadido por Heartless, levando seu dono à loucura. O lado leste da cidade inclui a entrada do Terceiro Distrito. Esteja armado quase o tempo inteiro se quiser passar vivo por aqui.

O Terceiro Distrito: O Terceiro Distrito possui uma praça tomada por heartless, mas em quantidade bem menor que o segundo distrito. As características mais marcantes neste distrito é o chafariz dourado que adorna a praça, e o esconderijo da Resistência dos Heartless, um grupo que combate os heartless em toda a traverse town, liderados por Leon.

Em um dos cantos, um pequeno beco leva a uma porta que vai para a câmara mística, que por sua vez, para a casa de Merlin e da Fada Azul. O livro que serve de entrada para a 100 Acre Wood (o mundo do Ursinho Pooh) também pode ser encontrado lá.

Traverse Town NPC s

Pinóquio: F0; H0; R1; A0; PdF0; PV5; PM5; Vantagens: aparência inofensiva, mentor (grilo falante), aliado (Geppetto e grilo falante) e membros elásticos (Nariz); Desvantagens: Maldição (suave: Precisa mentir para

usar seus membros elásticos), devoção (se tornar humano), vulnerabilidade (químico/água, por ser de madeira)

Pinóquio é um boneco de madeira trazido à vida pela Fada Azul, e criado por Geppetto. Pinóquio tem o grilo falante como se fosse sua consciência, porque ele é muito jovem para saber a diferença entre certo e errado. Foi trazido à traverse town junto com Geppetto antes da destruição de seu mundo por Monstro, a baleia comedora de mundos.

Leon (Squall Leonhart): F4(gunblade), H3, R3, A2, PdF2, PVs:25, PMs:15; Vantagens: Aliadox2 (Yuffie e Aerith), Patrono (Resistência dos heartless), inimigo (heartless); Desvantagens: Código de Honra (dos heróis, do combate e da honestidade), devoção (recuperar e restaurar hollow bastion). Equipamento: Gunblade (Arma especial: Bônus mágico +1 em Força já inclusa nas características, Ataque Especial por Força e pode alterar o dano entre corte e esmagamento) e um gummi ship padrão.

Squall Leonheart era um membro graduado de Balamb Garden e um dos protetores de seu mundo, Hollow Bastion. Após sua falha em protegê-lo das garras dos heartless, Squall fugiu com outros sobreviventes de hollow bastion para traverse town e adotou o nome de Leon, para cortar suas relações com o passado e conseguir, de qualquer maneira, reaver e restaurar sua terra natal.

Atualmente, Leon é líder da resistência dos Heartless, tendo auxílio de pessoas importantes, como o engenheiro Cid que faz reparos em seu gummi ship, e o mago Merlin no combate contra os seres sem coração.

Leon está sempre acompanhado de sua Gunblade, uma espécie de fusão entre espada e revolver que faz um tremendo estrago em seus inimigos com seus ataques combinando cortes e explosões repentinas. Não é necessário dizer que o guerreiro é mortífero contra heartless não?

Quando sora chegou à traverse town pela primeira, Leon foi o primeiro a ter contato com ele, enfrentando-o num duelo e fazendo o garoto chamar sua keyblade pela primeira vez.

De todos os personagens de Final Fantasy, Leon é o único que mantém contato com o rei Mickey e outros personagens da franquia.

Cid Highwind: F1(corte), H4, R2, A2, PdF1, PVs:10, PMs:10; Vantagens: Aliado (Leon), memória expandida, patrono (sua loja), perícia máquinas; Desvantagens: Código de honra (dos heróis). Equipamento: gummi ship padrão.

Cid é um dos sobreviventes de hollow bastion, assim como Leon, ao qual ajuda com freqüência. Refugiado na traverse town, montou sua própria loja de acessórios, e com o sucesso na empreitada, expandiu seus negócios na produção de gummi blocks, também garantindo um bom sucesso. Cid é aficionado por computadores, gummi ships, e outras coisas relacionadas à mecânica e eletrônica. Devido a isso, está sempre discutindo com Merlin para provar que a tecnologia é melhor que a magia.

Aerith Gainsborough: F0, H3, R1, A3, PdF0, PVs:5, PMs: 25; Vantagens: Aparência Inofensiva AliadoX2 (Leon e cloud), Magia Branca, Patrono (Resistência dos Heartless), Pontos de Magia Extras X2; Desvantagens: código de honra (da honestidade e dos heróis) e poder vergonhoso (agradável).

Especial: Aerith não precisa da vantagem clericato para utilizar certas magias que exijam tal vantagem, como cura sagrada e esconjuro de mortos-vivos. Suas magias clericais funcionam em heartless como se fossem em mortos-vivos.

Garota calma e extremamente pacífica, aerith é uma dos vários sobreviventes de hollow bastion. Ajuda Leon e os outros membros da resistência com sua calma e seus feitiços curativos. Também possui uma misteriosa ligação com o caçador de recompensas Cloud, e seu lado maligno, sephiroth. Atualmente estuda os livros da biblioteca de ansem para descobrir alguma ma-

neira de acabar com heartless de uma vez por todas e recuperar seu mundo destruído junto com seus amigos. Ela também espera que um dia cloud volte em paz consigo mesmo.

Yuffie Kisaragi: F2, H3, R3, A2, PdF3, PVs: 15, PMs: 15; Vantagens: Patrono (Resistência dos Heartless), aceleração, ataque múltiplo e teleporte; Desvantagens: Código de Honra (dos heróis e do Ninja: Sempre cumprir sua missão a qualquer custo), e Restrição de poder (comum, seu teleporte falha caso alguém a veja de onde ela veio). Equipamento: fuuma shuriken (Arma especial: bônus mágico de +1 em Força e Poder de Fogo, veloz e vorpal)

Referindo-se a si mesma como "A Grande Ninja Yuffie", yuffie é uma lutadora de respeito (e de pouca modéstia). Assim como Leon e alguns outros, veio de hollow bastion e se juntou a resistência na traverse town. Sua imensa shuriken faz verdadeiros estragos nos heartless, e sua velocidade junto com suas técnicas de teleporte ninja, yuffie é quase imbatível.

Apenas sua imensa confiança (alguns dizem orgulho) impede-na de ser uma lutadora melhor. Ocasionalmente chama Leon de Squall, irritando o líder da resistência e demonstrando conhecer o herói há bastante tempo. É carismática e possui uma força de vontade impressionante.

Merlin: F0, H5, R2, A2, PdF3, PVs: 10, PMs:30; Vantagens: Arcano, Pontos de Magia extras X2, aliado (Leon), especializações: ocultismo e ciências proibidas (de ciências); Desvantagens: Fetiche (sua varinha) e código de honra (dos heróis).

Merlin é um mago poderoso que vive na traverse town junto com sua amiga, a fada azul. Foi ele quem ensinou a Donald tudo o que ele sabe sobre magia, e ensinou a sora como utilizar alguns feitiços através de sua keyblade. Vive discutindo com Cid sobre magia e tecnologia, estando a favor da magia, é claro. Mais tarde, Merlin ajuda sora e seus amigos a abrir um portal para timeless river no Castelo Disney.

Fada Azul: F0, H2, R2, A3, PdF1, PVs:10, PMs:30; Vantagens: Arcano, Pontos de Magia extras X2, ;Desvantagens: Protegido Indefeso (Cinderela), restrição de poder (comum; feitiços de duração "permanente até ser cancelada" duram no máximo 12 horas) e fetiche (sua varinha).

Sobrevivente do mesmo mundo de onde vieram Geppetto e Pinóquio, a fada azul foi para a traverse town como vários outros refugiados, e encontrou uma moradia junto com Merlin. Anda preocupada com o desaparecimento de pinóquio, e teme que seu protegido não tenha sobrevivido à destruição de seu mundo. A fada Azul ensina a sora como utilizar as summons, através de artefatos que o garoto encontra através dos mundos. Curiosamente, muitos dos feitiços utilizados pela maga que deveriam permanecer permanentes (como os feitiços usados na cinderela) não duram mais que 12 horas.

Geppetto: F0, H2, R0, A1, PdF0, PV:1, PM:1; Vantagens: Aliado (Pinóquio), especializações: Mecânica, engenharia (de máquinas, mas usa somente para objetos feitos de madeira) e escultura (de artes); Desvantagens: Deficiência física (visão ruim).

Geppetto é um velho relojoeiro e carpinteiro de seu mundo, e criador de Pinóquio. Tendo seu desejo de ver seu boneco vivo realizado pela fada azul, geppetto se desespera ao ver que seu "filho" foge, e acaba indo para dentro do estômago de Monstro, a baleia. Salvo por sora e seus amigos, geppetto e pinóquio escapam das entranhas da baleia e vão para a traverse town, onde conseguem moradia e até mesmo montam sua loja de gummi blocks com a ajuda de Leon. Os dois vivem felizes na cidade, e esperam um dia voltar para seu mundo.

Moogle: F0, H3, R1, A0, PdF2, PVs: 5, PMs: 5; Vantagens: Fada, patrono (loja

de sintetização) e alquimista; Desvantagens: Restrição de poder (comum; moogle só pode sua vantagem alquimista para sintetizar itens).

Especial: Para fabricar suas armas e armaduras, o moogle não precisa da magia permanência, mas usa o dobro dos itens para fazer os equipamentos.

Os moogles são uma raça de fadas especialistas na construção de itens mágicos através de outros itens, mesmo que a maioria não seja magos. Possuem lojas de sintetização de itens espalhadas por vários mundos, porém os números diminuíram com a destruição de hollow bastion, seu mundo natal.

Sua aparência lembra um bichinho de pelúcia, mas com algumas pequenas diferenças, como asas de morcego, um focinho redondo e enorme, e um pompom vermelho na ponta de sua antena.

Um fato curioso sobre eles é que na maioria de suas frases eles falam a palavra "kupo" (que aparentemente não tem nenhum significado), e algumas coisas feitas pelas criaturas levam esse nome (como as kupo nuts, alimento favorito deles). Moogles são seres carismáticos, e sempre conseguem divertir seus amigos e clientes.

Huguinho, Zezinho, Luizinho: F0, H1, R0, A0, Pdf0, PV: 1, PM:1; Vantagens: Aliados (os três são aliados entre si), parceiro (os três são parceiros entre si); Desvantagens: nenhuma

Estes três pestinhas são nada menos que os sobrinhos de Donald, e dão muita dor de cabeça para o mesmo. Sabe-se lá por que estão na traverse town, uma vez que seu mundo natal, o Castelo Disney, não foi destruído.

Os três possuem uma loja de itens na cidade, que parece ser financiada pelo tio patinhas. Exceto por estes fatos, huguinho, zezinho e luizinho não tem grande participação na história de kingdom hearts.

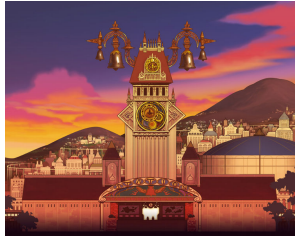
Um dos maiores mundos conhecidos, a Twilight town (Cidade do Crepúsculo) é uma cidade imensa. Embelezada por um pôr do sol constante, a cidade é totalmente tranquila dentro de suas extensões. Seus habitantes são pacíficos e agradáveis, sem quaisquer problemas para se preocupar.

Suas construções lembram muito a traverse town, porém mais belas. Os nobodies são verdadeiras pragas no mundo, pelo fato deste ser o local de origem das criaturas. De tão grande, a cidade divide-se em três grandes distritos, além de áreas fora da cidade que podem ser alcançadas:

Distrito Comercial: Sem sombra de dúvidas, é a maior área da cidade. Aqui se encontram uma boa parte de casas residenciais e comércio, divididos linearmente. Oportunidades de emprego não faltam, pois os moradores estão constantemente pedindo ajuda em serviços pequenos para aqueles que podem ajudar.

Os locais de destaque ficam para a **Estação Central**, que leva para outros distritos menores da cidade e para o **Terraço do Pôr-do-sol**, exaltada pela sua distinta torre do relógio; **O mercado do bondinho**, uma área enorme de livre

comércio, com um bondinho para levar as pessoas; Do mercado, pode-se ir para o **sandlot**, onde são organizadas as batalhas de struggle, um divertido combate com espadas de borracha; e os **becos**, onde fica o esconderijo da gangue de Hayner.

Terraço do Pôr-do-sol: Este pequeno distrito é conectado à cidade via trem, que passa com freqüência por aqui, ou pelos esgotos. Rezam lendas de que existe um trem mágico, que leva seus passageiros para outros mundos (na verdade leva para a torre de Yen Sid, veja mais abaixo), mas ninguém nunca viu o tal trem até hoje. O único local de destaque fica para a **colina do pôr-do-sol,** onde se tem uma vista imensa da Twilight Town.

A torre de Yen Sid: Este lugar inóspito só pode ser alcançado pelo trem mágico, que só aparece na Twilight em eventos raríssimos (ou seja, quando Yen Sid quer). A torre do mago Yen Sid é imensa, e pode ficar mais ainda para intrusos. Ninguém entra no local sem a autorização do poderoso mago, que treinou o Rei Mickey (sendo o único até hoje a entrar aqui) na arte da Keyblade.

Outras Áreas: Dentro e fora da Twilight town existem áreas um tanto arriscadas de se ir. Abaixo da cidade, existem os **túneis subterrâneos**, uma rede de cavernas e túneis que conectam a Twilight town em vários pontos, mas em alguns lugares ela fica cheia de heartless e Nobodies, sendo arriscado para uma pessoa comum passar por aqui; **A floresta**, alcançada através de uma passagem secreta no distrito de Market street, onde guardam diversos segredos, e muitos nobodies; E a **Velha Mansão**, que embora digam ser assombrada devido ao péssimo estado, ela é na verdade o esconderijo secreto do misterioso DIZ e naminé, uma garota com o poder de manipulação das memórias. A área é cercada por nobodies.

Twilight Town NPCs

Hayner: F2, H2, R2, A1, PdF0, PVs: 10, PMs: 10; Vantagens: aliado X2 (pence e olette), ataque especial (força), arena (Twilight Town); Desvantagens: código de honra (da honestidade e do combate).

Hayner é um garoto temperamental e aventureiro de Twilight town. Junto com seus amigos pence e olette, ele se considera um desbravador de Twilight, já que foi o responsável por abrir a passagem secreta que leva para A Floresta, e conseqüentemente para a velha mansão. Hayner possui uma rivalidade ferrenha com Seifer, principalmente na struggle battle, onde é bem habilidoso por sinal.

Na versão simulada da Twilight town (confira o capítulo 2 para maiores detalhes), hayner forma uma grande amizade com roxas, e o repreende quando o nobody começa a se afastar do grupo. De tão forte que esta amizade se consolidou, que quando sora acordou de seu sono e foi para a verdadeira twilight town, tanto o garoto como hayner pareciam já se conhecer muito antes do que aquela vez.

Quando o portador da keyblade volta para a cidade, ele e seus amigos, juntos ao Rei Mickey, descobriram sobre a falsa twilight town, e são atacados pelos nobodies.

Hayner é um garoto impulsivo, não hesitando ao perigo mesmo se não tiver nenhuma chance. Fica entediado facilmente quando não está envolvido em aventuras com seus amigos de gangue, preferindo se meter em enrascadas a fazer os deveres de casa da escola (olette sempre puxa sua orelha por isso).

Apesar de seu estilo ser um tanto agressivo, o garoto tem bom coração e apreço por suas poucas, mas valiosas amizades.

Pence: F0, H3, R1, A2, PdF0, PVs: 5, PMs: 3; Vantagens: aliado x2 (Hayner e olette), memória expandida; Desvantagens: código de honra (da honestidade).

Pence é um dos melhores amigos de hayner e olette, e a cabeça pensante da equipe apesar de seu jeito abobalhado. Adora passar seu tempo com os amigos, mesmo não gostando muito da vida de perigos de hayner, mas o apóia em todas as ocasiões.

Considera olette uma irmã, protegendo-a como tal. Gosta muito do estranho sorvete de água salgada vendido na cidade, ao qual toma na torre do relógio ao lado de seus dois melhores amigos.

Pence, assim como os outros, sentiu a sensação de já conhecer sora quando este apareceu na cidade. Foi crucial na descoberta da falsa twilight town, ajudando o Rei Mickey a decifrar os códigos para entrar na versão da cidade criada por DiZ.

Olette: F0, H1, R0, A1, PdF0, PVs:1, PM: 1; Vantagens: aliado X2 (Hayner e Pence); Desvantagens: nenhuma.

Olette é única garota na gangue de hayner. Está sempre tentando arrastar os dois para o market street para fazer compras (normalmente só consegue levar pence), porém quase sem sucesso. Muito responsável com seus compromissos, olette participa das aventuras com seus amigos, mas nunca se esquece de seus deveres de casa da escola e outros compromissos, e se preocupa quando hayner e pence não fazem o mesmo.

Ela foi a primeira a perceber que conhecia sora muito antes de tê-lo visto. Quando o garoto mostra estar com um saco de munnies (moeda padrão de kingdom hearts) idêntico ao dela, sua conexão com a olette da twilight town falsa é interligada, e junto com seus amigos eles descobrem a cidade falsa através da velha mansão.

Setzer: F3, H4, R3, A2, PdF1, PVs: 15, PMs: 15; Vantagens: Ataque especial (preciso), sedução e lábia (ambas de manipulação); Desvantagens: Ponto fraco (quando está vencendo a luta, setzer fica tão arrogante que não presta atenção no oponente).

Setzer é um dos jogadores de struggle battle mais famosos da twilight town, tendo sido campeão diversas vezes. Em combate, demonstra um estilo mais artístico, usando técnicas precisas e belas, mas setzer tem um ponto fraco: Quando começa a vencer um combate, ele fica tão arrogante que às vezes pode não perceber que seu inimigo irá atacá-lo. Mesmo com tal prepotência, setzer é querido por muita gente, principalmente pelas garotas.

Seifer: F3, H2, R3, A1, PdF0, PVs:15, PMs: 15; Vantagens: aliados (sua gangue), arena (Twilight Town), aceleração, ataque múltiplo; Desvantagens: Código de honra (do combate)

Seifer é o líder do "comitê disciplinar de twilight town", como ele auto-plocama sua gangue. Rigoroso com as regras que ele mesmo estabeleceu, muitos não gostam das atitudes autoritárias do rapaz, como a gangue de hayner por exemplo. Ele tem apoio de seus aliados fuu, rai e vivi para resolver certos problemas da cidade, principalmente com a gangue de hayner.

Ele também é um experiente lutador de struggle battle, sendo o atual campeão. E advinha quem é seu maior rival? Sim, o hayner. Por estas e outras, evite ficar dando mole por aí na twilight town para não ter problemas com ele.

Fuu: F0, H2, R1, A1, PdF2, PVs: 5, PMs: 5; Vantagens: aliados X2 (seifer e rai), parceiro (rai); Desvantagens: devoção (ser totalmente fiel a seifer)

Fuu (ou fujin para os bem entendidos) é um dos membros do comitê de seifer. Extremamente leal à seifer, fuu

está sempre séria, e literalmente é uma pessoa de poucas palavras, ou melhor, uma única palavra. Em combate, ela sempre atua em conjunto com rai, mas suas reais habilidades de combate são desconhecidas.

Rai: F3, H1, R2, A2, PdF0, PVs: 10, PMs: 10; Vantagens: aliados X2 (seifer e fuu), parceiro (fuu); Desvantagens: inculto (certo, ele não é bem inculto, só tonto mesmo).

Rai é outro membro da gangue de seifer, e ao contrário de fuu, é bem mais animado e um tanto despreocupado com problemas, exceto quando seifer o ordena a fazer alguma coisa. É um dos mais fortes membros da equipe, mas não é muito brilhante: Sempre termina suas frases com y'know, y'know, sendo irritante, principalmente para fuu. Em combate, os dois agem juntos, sendo a força física enquanto fuu é a força intelectual.

Vivi: F1, H3, R2, A1, PdF3, PVs: 10, PMs: 10; Vantagens: aliados X3 (seifer, rai e fuu), aparência inofensiva, ataque especial (PdF, amplo); Desvantagens: Código de honra (dos heróis, do combate e da honestidade)

Muito simpático e educado, vivi é o membro mais recente do grupo de seifer. Diferente dos outros membros, vivi sempre tenta apaziguar os ânimos de seifer com seus bons modos. Sua aparência, que lembra uma criança inocente, também ajuda na hora de resolver os problemas.

Apesar de ser um tanto inofensivo para muita gente, vivi é extremamente habilidoso em combate, usando técnicas de combate muito parecidas com magia. Ele usa estas técnicas principalmente nas struggle battle, e só não é mais poderoso que setzer e seifer.

Yen Sid: F0, H4, R4, A2, PdF4, PVs: 20, PMs: 40; Vantagens: Aliado (Rei Mickey), alquimista, arcano, arena (sua torre), ciências proibidas e ocultismo (ambas de ciências); Desvantagens: Código de honra (da honestidade)

Yen Sid é um poderoso mago residente da parte mais inóspita da Twilight town, alcançada apenas pelo trem mágico da cidade. Foi ele quem treinou o Rei Mickey em combate, principalmente na arte da keyblade (dando a star seeker para o rei). Passa a maior parte do tempo estudando sobre os heartless e os nobodies em sua torre, avisando a sora e seus amigos sobre os atuais acontecimentos.

Quando maleficent foi ressuscitada, ela atacou a torre do mago, que não teve outra escolha a não ser deixar a torre. Seu paradeiro atual é desconhecido, embora as hipóteses mais aceitas sejam a Traverse Town ou o Disney Castle.

Fauna, Flora e Merrweather: F0, H3, R2, A1, PdF2, PVs: 10 cada, PMs: 20 cada; Vantagens: fadas, aliadas e parceiras (umas as outras), magia elemental, elementalista (ar para fauna, e água para merryweather. Flora não possui esta vantagem); Desvantagens: assombradas (por maleficent).

Fauna, Flora e Merrweather são três fadas a serviço de Yen Sid, e estão juntas ao mago desde a destruição de seu mundo, Enchanent Dominion. Não tem um papel muito importante, a não ser como ajudantes de Yen Sid.

Quando diablo (um servo de maleficent) passou pela torre entregando o manto de sua mestra, as memórias das três fadas acabaram por trazer a perigosa feiticeira de volta a vida, e desde então o paradeiro das três é desconhecido. Acredita-se que fauna, flora e merryweather tenham ido para enchanent dominion para restaurá-lo.

Foram as três que deram a sora novas roupas quando ele vai para a torre de Yen Sid

após seu longo sono. Também são elas que ensinam ao garoto as fusões, tornando o garoto mais forte para os perigos que estariam por vir.

Castelo Oblivion e The World That Never Was:

Veja a descrição detalhada no capítulo 5: Os Nobodies.

O Meridiano da Escuridão ("Dark Meridian"):

Também chamado de Costa da Escuridão, é um misterioso lugar que se localiza entre o Reino do Meio e o Reino da Escuridão. Tem a aparência de uma praia onde sempre é noite, com estranhas formações rochosas em seu mar escuro. Dizem que a praia é parte do Reino do Meio, enquanto o mar é o Reino da Escuridão. Sora e Riku estiveram aqui por um breve período de tempo após sua luta com Xemnas.

Reino da Escuridão

Um Reino formado pela escuridão das pessoas em todos os mundos, é o lar de todos os Heartless e onde são encontrados os mais poderosos. Ansem o Sábio já esteve preso nesse Reino, e segundo ele o único jeito de manter sua sanidade e não se tornar um Heartless é pensando sobre eu passado. Não há mundos conhecidos no Reino da Escuridão.

Corredores da Escuridão: alguém que tenha se entregado a escuridão e possua Magia Negra pode usar o Reino da Escuridão para viajar entre os mundos, invocando portais conhecidos como "Corredores da Escuridão". Essas portais foram muito usados por Xehanort (e também por seu Heartless e seu Nobody), por Maleficent e pela Organização XIII, e Riku podia usá-los antes de recuperar sua verdadeira aparência. Um Corredor da Escuridão, quando conjurado, possui a aparência de um portal circular negro, e produz o efeito de Teleportação Planar em quem atravessá-lo, com destino escolhido por quem o invocou. Invocar um Corredor da Escuridão exige 5 PMs.

Reino do Nada

O Reino final no universo de Kingdom Hearts. Nada existe aqui, e se algo ficar nesse Reino por muito tempo pode deixar de existir. O único jeito de impedir isso é pensando em suas memórias. Após um período de tempo determinado pelo mestre (de preferência longo), qualquer personagem nesse Reino deve fazer um teste de Resistência por dia (periodo de 24 horas, afinal nesse mundo provavelmente não há diferença entre dia e noite). Caso passe conseguirá se manter, se não irá simplesmente deixar de existir, só podendo ser trazido de volta por um poder equivalente a um desejo.

Capítulo 4

Os Heartless

Inimigos comuns na série, os heartless são criaturas misteriosas, estranhas, e complemente imprevisíveis. Neste capítulo você vai saber tudo o que precisa para derrotar estes seres, com suas origens, tipos e objetivos, e até mesmo criar seu próprio heartless! Descubra os segredos das criaturas sem coração, mas fica a sua própria sorte sobreviver a elas.

Origem

Os heartless, como seu próprio nome diz (heartless significa "sem coração", em inglês), são seres sem coração, criados a partir do lado negro do coração de um ser. Devida a essa ausência de um coração pulsando, os heartless saciam sua fome procurando criaturas puras, de coração forte, como sora e riku, por exemplo. Existem diversas variações dessa criatura, mas os mais conhecidos são os shadows, heartless formados de pura escuridão, com corpos totalmente negros e olhos de libélula, totalmente amarelos.

A origem desses seres é antiga. Dizem que os heartless se formam do egoísmo e maldade do coração das pessoas comuns, que então se desprendem. O fato de existirem os keyholes, locais infestados de heartless, dizem ser as chaves que ligam os mundos entre si, e ao reino da escuridão. Isso leva a crer que os heartless sempre existirão, uma vez que não se pode existir luz sem escuridão.

Há também outra origem, atribuída ao pesquisador Ansem, o sábio, o líder de Radiant Garden. Junto com seu grupo de aprendizes (veja maiores detalhes sobre eles no capítulo 5), eles desenvolveram uma pesquisa para impedir que as trevas do coração tomassem os mundos, usando o coração humano como base de pesquisas.

Quando o sábio percebeu que tais pesquisas poderiam dar a ele e seus subordinados a i-mortalidade, ele cessou as pesquisas, temendo que a cobiça o tomasse por completo. Mas xehanort, o mais ambicioso dos aprendizes, continuou as pesquisas e descobriu sobre os heartless e seus segredos. Junto com os aprendizes, eles criaram uma fábrica de heartless no subterrâneo do castelo, usando os corações para seus experimentos, e dando origem aos heartless artificiais, muito mais diversificados que os naturais.

Com isso, as criaturas formaram uma força tão poderosa que poderia engolir mundos inteiros. Sabendo disso, maleficent tomou uma vasta legião de heartless e dominou Radiant Garden, usando a fábrica como base para criação das criaturas.

Tipos e Objetivos

Basicamente, os heartless dividem-se em dois tipos: Os naturais (ou "sangue puro") e os de emblema. No geral, não há muita diferença entre os dois tipos. As únicas diferenças entre eles estão-nos de tipo emblema, pois estes possuem características únicas além dos básicos. Eles podem ser voadores, ter formas taúricas, e ainda formas mais bizarras como carrinhos de brinquedo e dados de computador. Sua criação também é diferente, originada das fábricas de heartless existentes em hollow bastion e outros locais desconhecidos.

Heartless naturais surgem do reino da escuridão, e embora sejam mais rápidos que os heartless de emblema, eles são um tanto mais fracos, com habilidades previsíveis para quem já enfrentou as criaturas com freqüência. Os de em-

blema são originados em fábricas próprias, criados para servirem a seus mestres.

Existe ainda um grupo especial de heartless, formados pela união de vários heartless, sejam eles naturais ou de emblema: São os heartless gigantes.

Eles também podem se formar de efeitos únicos, como uma explosão de máquinas de heartless, ser feito por centenas de corações, monstros que perderam o coração para as trevas, entre outros. Estes heartless são raros, e quando aparecem podem liderar hordas inteiras para a destruição de mundos.

O objetivo dessas criaturas, sejam de qual tipo for, é tomar os corações de todos os mundos, destruindo-os. Eles também procuram os usuários da keyblade, uma vez que as armas são formadas no reino da luz e das trevas, eles procuram-nas para se alimentar. Curiosamente, os heartless também caçam os nobodies. Não se sabe por que, mas as duas criaturas não se dão bem, a menos que tenham o mesmo mestre.

Falando em mestres, como os heartless são seres sem mente, com raras exceções, podem ser controlado por um mestre. Este deve ser também um heartless, um poderoso usuário de magia negra, ou ter entregado seu coração às sombras. Fazendo isso, as criaturas servem a ele sem hesitar. Os mestres mais conhecidos são maleficent, Ansem (o heartless de xehanort), e a Organização XIII.

Como Criar um Heartless

Embora estas criaturas tenham formas conhecidas, um bom mestre pode criar seu próprio heartless, utilizando o modelo a seguir. "heartless" é um modelo que pode ser aplicado a qualquer monstro visto no antigo *manual dos monstros 3D&T*. Ela adiciona as seguintes características: Armadura Extra (tudo, menos magia e armas mágicas), causa dano por magia por força ou poder de fogo, dependência (corações), inculto e monstruoso (essas duas últimas são opcionais). Caso um personagem jogador queira ser um Heartless, ela pode ser comprada como uma Vantagem Única de 2 pontos (4 caso não queiras as desvantagens Inculto e/ou Monstruoso).

Exemplo: Olhando o nosso manual dos monstros, encontramos o pássaro-do-caos. Sua ficha comum é: *F0, H2-5, R0, A0, PdF0, vôo e seu poder de alterar a sorte e azar de todos á sua volta (como na desvantagem interferência, mas ao invés de tudo falhar, acertos se tornam erros e vice-versa.)*. Adicionando o modelo heartless a ele, temos um heartless pássaro com *F0, H2-5, R0, A0, PdF0, vôo, Armadura Extra (tudo, menos magia e armas mágicas), dependência (corações), monstruoso, pode causar dano mágico e seu poder de alterar a sorte e azar.*

O mestre é livre para pegar qualquer criatura do manual, aplicando o modelo e alterando certas características desnecessárias (como a fobia de um minotauro heartless ou ambiente especial de um anfíbio, por exemplo).

Lista de Heartless

Segue a lista com alguns heartless que podem ser usados pelo mestre em sua campanha. A maioria pertence ao tipo emblema, uma vez que os de tipo puro possuem uma forma básica (os shadows), e as outras são apenas variações mais poderosas (como você pode conferir mais abaixo).

Vale lembrar que a lista não está não está completa, por sua variedade ser imensa. Cabe ao mestre completar a lista, e usar suas próprias criações para surpreender os jogadores.

Heartless Naturais:

Shadow: *F0-3, H1-2, R1-3, A1-4, PdF0-1; Vantagens: Arena (locais escuros), Armadura Extra (tudo, menos magia e armas mágicas), Membros elásticos; Desvantagens: Dependência (corações), Inculto.*

Especial: O shadow pode se mover pelas paredes e chão, como uma sombra de verdade. Quando faz isso, o shadow não pode atacar nem ser atacado (mas pode fazer um ataque surpresa caso o inimigo não tenha percebido sua presença, veja no capítulo "Combate" no Manual Alpha). Em combate, o shadow pode usar essa habilidade como uma esquiva, ganhando um bônus de +2 no teste.

Neoshadow: mesma ficha do shadow, porém com todas as suas características básicas no máximo.

Gigant shadow: Mesma ficha do Shadow, mas em escala sugoi. Caso seja destruído, ele explode, causando o mesmo efeito de um ataque especial amplo.

Darkside: Mesma ficha do Shadow, porém sem a habilidade especial, mas com a desvantagem monstruoso, além de estar em escala Sugoi.

Invisible: F3 (corte), H3, R2, A4, PdF1(fogo); Vantagens: Arena (locais escuros), Armadura Extra (tudo, menos magia e armas mágicas), Invisibilidade; Desvantagens: Dependência (corações), Inculto, Monstruoso

Darkball: Mesma ficha do shadow, porém com todas as características básicas no mínimo, sem o poder especial, e com a vantagem teleporte.

Heartless de Emblema:

Soldier: F2-3, H1-2, R1-2, A0-1, PdF0; Vantagens: Ataque especial (força), Arena (locais escuros), Armadura Extra (tudo, menos magia e armas mágicas); Desvantagens: Dependência (corações), Inculto.

Air Soldier (air pirate, air viking e gargoyle): F1-4, H2-5, R2-5, A1-3, PdF0-3; Vantagens: Aceleração (apenas para air soldier), Arena (locais escuros), Ataque Especial (apenas para gargolyes e air vikings), Armadura Extra (tudo, menos magia e armas mágicas), Vôo; Desvantagens: Dependência (corações), Inculto e Monstruoso (apenas para gargolyes e air vikings)

Large Body (e Fat Bandit): F2-4, H1-3, R2-5, A2-4, PdF2 (fogo, mas apenas para o fat bandit); Vantagens: Ataque Especial (PdF, mas apenas para o fat bandit), Arena (locais escuros), Deflexão, Armadura Extra (tudo, menos magia e armas mágicas); Desvantagens: Dependência (corações), Inculto e Ponto Fraco (são lentos e desajeitados em combate)

Blue Rapsody (Red nocturne, Yellow Opera, Green Réquiem e Black Ballade): F0, H2, R2-4, A0-2, PdF3 (nos seguintes tipos, respectivamente: frio, fogo e elétrico. Green Réquiem não possui PdF, e o Black ballade pode alternar entre os três tipos de dano); Vantagens: Armadura Extra (seus respectivos PdF. Green Réquiem e Black Ballade possuem armadura extra contra magia), Arena (locais escuros), Magia Branca (apenas para o Green réquiem), Vôo; Desvantagens: Dependência (corações), Inculto, Vulnerabilidade (os elementos opostos ao poder de fogo dos três primeiros. Green Réquiem e Black Ballade não possuem vulnerabilidade).

Behemont: F4-5, H2-4, R2-5, A1-4, PdF0-1; Vantagens: Ataque especial (poderoso), Arena (locais escuros), Armadura Extra (tudo, menos magia e armas mágicas); Desvantagens: Dependência (corações), Inculto, Monstru-

oso e Ponto Fraco (quando é acertado no chifre, fica inconsciente por 1 rodada)

Assault Rider: F2-3 (perfuração), H2, R2-3, A2-3, PdF0; Vantagens: Centauro, Arena (locais escuros), Armadura Extra (tudo, menos magia e armas mágicas), Reflexão; Desvantagens: Dependência (corações), Inculto, Monstruoso.

Emerald Blues (Silver rock e Crimson Jazz): F0, H2-3, R2-4, A1-3, PdF2-4 (respectivamente, sônico, elétrico e fogo); Vantagens: Arena (locais escuros), Elementalista (respectivamente: ar e fogo), Armadura Extra (tudo, menos magia e armas mágicas), Vôo, Magia Elemental; Desvantagens: Dependência (corações), Inculto.

Lance Soldier (e Lance Knight): F1-3(corte), H1-2, R1-4, A1-3, PdF0-2; Vantagens: Arena (locais escuros), Armadura Extra (tudo, menos magia e armas mágicas), Invulnerabilidade (Elétrico); Desvantagens: Dependência (corações), Inculto, Vulnerabilidade (fogo e frio).

Wizard (e Bookmaster): F0-1, H4, R2-3, A0-2, PdF1-4; Vantagens: Arena (locais escuros), Armadura Extra (tudo, menos magia e armas mágicas), Magia Branca (somente para o bookmaster), Magia Elemental e Magia Negra, Vôo; Desvantagens: Dependência (corações), Inculto e Fetiche (livro, mas apenas para o bookmaster).

Aeroplane: F0-1, H2-4, R1-2, A0-2, PdF2-3; Vantagens: Arena (locais escuros), Vôo, Armadura Extra (tudo, menos magia e armas mágicas); Desvantagens: Dependência (corações), Inculto, Ponto Fraco (depois que atacam ficam desatentos)

Hot Rod: F0-2, H2-4, R3, A2-3, PdF0; Vantagens: Aceleração, Arena (locais escuros), Armadura Extra (tudo, menos magia e armas mágicas); Desvantagens: Dependência (corações), Inculto, Modelo Especial.

Minute Bomb: F0, H1, R1, A0, PdF0; Vantagens: Armadura Extra (tudo, menos magia e armas mágicas); Desvantagens: Dependência (corações). Especial: Quando atacados, os minute bomb entram em estado de autodestruição. Em 1d rodadas, eles explodem, causando 2d6+3 de dano.

Devastator (e Reckless): F0-3, H1-3, R2-5, A1-3, PdF1-4; Vantagens: Arena (locais computadorizados), Forma Alternativa (forma aérea: mesma características, vantagens e desvantagens, mas com a vantagem vôo), Armadura Extra (tudo, menos magia e armas mágicas), Toque de Energia (eletricidade); Desvantagens: Dependência (corações), Inculto, Monstruoso.

Strafer: F0-1, H2-3, R1, A1-2, PdF1-2 (elétrico); Vantagens: Ataque Especial (poderoso), Arena (locais computadorizados), Armadura Extra (tudo, menos magia e armas mágicas); Desvantagens: Dependência (corações), Inculto, Monstruoso.

Magnum Loader: F1-2, H2-4, R3, A1-3, PdF0-1; Vantagens: Aceleração, Arena (locais computadorizados), Armadura Extra (tudo, menos magia e armas mágicas); Desvantagens: Dependência (corações), Inculto.

Stealth Sneak: F4, H4, R3, A2, PdF1; Vantagens: Arena (ermos), Invisibilidade, Armadura Extra (tudo, menos fogo, magia e armas mágicas), Membros Elásticos

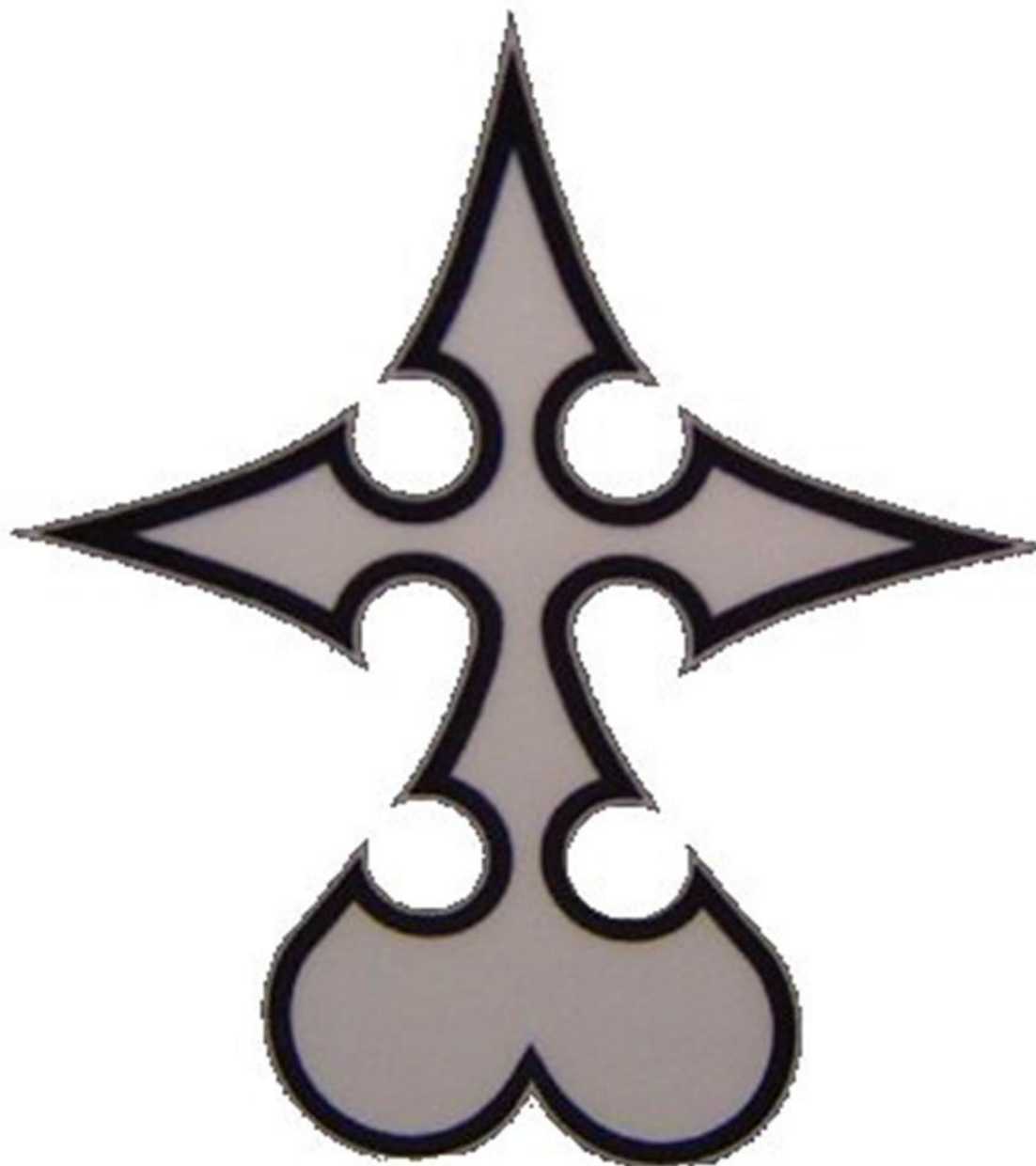
(a língua); Desvantagens: Dependência(corações), Monstruoso, Vulnerabilidade (fogo).

***Phantom**:* F3, H5, R5, A4, PdF3; Vantagens: Arena (locais escuros), Armadura Extra (tudo), Magia Negra (além das magias iniciais, inclua também Roubo de Vida e Maldição das Trevas); Desvantagens: Monstruoso, Ponto Fraco (quando deixa seu coração exposto, perde sua invulnerabilidade), Vulnerabilidade (fogo, elétrico e frio, mas apenas quando está com o coração exposto).

Kurt Zisa: F4, H4, R3, A5, PdF4; Vantagens: Arena (ermos), Ataque Especial (amplo e perigoso), Armadura Extra (tudo, menos magia e armas mágicas), Membros Extras X4 (quatro braços extras), Magia Elemental; Desvantagens: Dependência, Inculto, Modelo Especial, Monstruoso, Ponto Fraco (fica indefeso após o ataque especial).

Armored Knight: F1-3, H0-1, R1-2, A2-4, PdF0; Vantagens: Armadura Extra (força), Arena (locais escuros e construções); Desvantagens: Dependência (corações), Inculto.

Capítulo 5

Os Nobodies

Introduzidos em Kingdom Hearts II, os Nobodies são seres no mínimo estranhos, mais ainda que os heartless. Suas habilidades e origens são tão profundas quanto às criaturas das sombras, e como você vai descobrir agora, não são necessariamente maus. Neste capítulo você descobrir tudo que precisa sobre eles, além da misteriosa Organização XIII e seus membros, e o porquê deles terem um papel tão importante no game.

Origem

A origem dos nobodies está intimamente ligada aos heartless. Um nobody é a carcaça deixada para trás quando um coração é separado do corpo. Estas criaturas são formadas por dois aspectos fundamentais: o corpo, que dá forma ao nobody, e a alma, que dá vida ao nobody.

Pessoas comuns que se tornam heartless possuem uma forma variada de nobody, sem intelecto algum e de aspecto humanóide, com uma espécie de "manto" branco cobrindo o corpo. Apenas pessoas de grande poder, como Sora e Xehanort, conseguem manter uma forma nobody mais humana. Quanto mais forte uma pessoa for, mais parecido com um humano ele será caso se torne um nobody.

Tipos, Objetivos e Habilidades

Nobodies não possuem tipos específicos: Quando são criados, assumem uma forma qualquer, que lhe dá os devidos poderes. Os únicos tipos diferenciados dos nobodies comuns é a Organização XIII, um grupo de poderosos nobodies cuja origem está ligada com a criação dos nobodies e dos heartless de emblema.

Devido à falta de um coração, nobodies não tem sentimentos. Quando são criados, vão para mundos onde não há nem luz, nem escuridão, como o World That Never Was e Twilight Town, que alias é um dos mundos que dá origem às criaturas.

A razão para esse banimento é justamente a falta de sentimentos. Nobodies que retenham memórias de sua vida passada ainda pode ter algum sentimento, e descobri-lo passa a ser o seu objetivo, não se importando como consiga alcançá-lo. Porém, nobodies sem memórias passadas, não retém sentimento algum, sendo meros peões de seres mais poderosos.

Ao que parecem, os nobodies são mais fortes que os heartless. Mesmo os tipos mais simples, como os dusks, possuem mais poderes que um heartless natural. Diferentes das criaturas das sombras, os nobodies ainda conseguem transitar entre mundos não acessíveis aos heartless, como aqueles próximos ao reino da luz, embora não consigam se manter por lá muito tempo.

Diferente dos heartless também, eles não possuem uma dependência por corações, e são bem mais rápidos que um deles. Por último, nobodies podem ficar mais fortes individualmente, seja treinando de forma normal ou de qualquer outra maneira, coisas que um heartless não consegue (uma vez shadow, sempre shadow, não há como virar um neoshadow ou coisa do tipo).

Crie Seu próprio Nobody

Assim como os heartless, você também pode criar seu próprio nobody, podendo ser usado como um modelo combinado com qualquer criatura, ou mesmo um personagem Jogador! "Nobody" é um modelo que adiciona as seguintes vantagens e desvantagens para qualquer criatura ou personagem (para ser um nobody, é necessário antes pagar 3 pontos de personagem): Armadura Extra (tudo, menos magia e armas mágicas), H+2, causa dano por magia, inculto, monstruoso (opcionais). Nobodies não são afetados por magias e efeitos que envolvem a mente ou os sentimentos, mesmo aqueles que possuam consciência.

Exemplo: Olhando novamente aquele manual dos monstros, encontramos um Devorador de Ouro. Sua ficha básica é: *F4, H3, R4, A4, PdF0, Ataque Múltiplo, fúria, e com imunidade ao medo. Adicionando o modelo Nobody, temos um devorador de ouro nobody com F4, H5, R4, A4, PdF0, Ataque múltiplo, armadura extra (tudo, menos a keyblade), dano por magia, inculto e monstruoso, e imune ao medo.*

Lista de Nobodies

A seguir é apresentada uma lista com todos os Nobody que apareceram no game. Assim como os heartless, o mestre pode criar seus próprios nobodies para colocar em suas aventuras. Mais adiante, existe uma lista com alguns nobodies especiais, como a Organização XIII e a misteriosa Naminé.

Dusk: *F3, H4, R3, A2, PdF1; Vantagens: Armadura Extra (tudo, menos magia e armas mágicas), Membros Elásticos; Desvantagens: Inculto, Monstruoso.*

Creeper: *F2-4, H1-2, R1-4, A2-4, PdF0; Vantagens: Armadura Extra (tudo, menos magia e armas mágicas); Desvantagens: Inculto, Monstruoso; Especial: Os creepers têm a habilidade de copiar as habilidades de outros nobodies, porém sempre com efeito mínimo (copiar a magia de um sorcerer, por exemplo, causaria o mínimo de dano, bônus nos testes de resistência para o alvo, etc.)*

Dragoon: *F2-3, H3-5, R2-3, A1-4, PdF2; Vantagens: Ataque Especial (poderoso), Armadura Extra (tudo, menos magia e armas mágicas), Vôo; Desvantagens: Inculto, Monstruoso, Ponto Fraco (fica vulnerável quando faz seu ataque especial).*

Assassin: *F1-3, H1-2, R3-4, A2-5, PdF1-2; Vantagens: Arena (locais escuros), Armadura Extra (tudo, menos magia e armas mágicas); Desvantagens: Inculto, Monstruoso, Ponto Fraco (quando usa seu poder especial, pode ficar com a guarda aberta caso falhe em seu ataque); Especial: O assassin pode se mover pelas paredes e chão, como uma sombra de verdade. Quando faz isso, o assassin pode atacar, mas não pode ser atacado. Em combate, o assassin pode usar essa habilidade como uma esquiva, ganhando um bônus de +2 no teste.*

Samurai: *F3-4, H2-3, R2-3, A2-4, PdF0; Vantagens: Ataque Múltiplo, Armadura extra (tudo, menos magia e armas mágicas), Membros Extras X2 (dois braços extras); Desvantagens: Código de Honra (do combate), Inculto*

Sniper: *F0-1, H2-5, R2-3, A1-3, PdF3-5; Vantagens: Armadura Extra (tudo, menos magia e armas mágicas), teleporte, tiro carregável, vôo; Desvantagens: Inculto, Monstruoso, Ponto Fraco (ficam muito concentrados usando o tiro carregável).*

Dancer: *F1-3, H4-5, R2-3, A1-3, PdF1; Vantagens: Ataque Especial (perigoso), Armadura Extra (tudo, menos a keyblade), Membros Elásticos; Desvantagens: Inculto, Ponto Fraco (ficam hipnotizados ouvindo música)*

Berserker: *F4-5, H2-3, R3-4, A4-5, PdF0; Vantagens: Armadura Extra (tudo, menos a magia e armas mágicas); Desvantagens: Fúria, Inculto, Monstruoso*

Gambler: *F1-2, H2-3, R3-4, A1-2, PdF0; Vantagens: Armadura Extra (tudo, menos magia e armas mágicas); Desvantagens: Inculto, Monstruoso; Especial: O gambler luta de uma maneira diferente: Ao invés de combate, este gambler luta através de jogos com dados ou cartas. O jogo funciona da seguinte maneira; Escolha um número qualquer (ou os números pares ou ímpares) no dado. Caso saia seu número, o gambler morre e deixa 100 munnies. Caso saia o número dele, ele causa um ataque surpresa. E caso saia o número de nenhum dos dois, o combate segue normalmente. Caso lute com mais de um gambler, o dinheiro se acumula (contra quatro gamblers, se os*

4 forem vencidos no jogo dos dados/cartas, eles deixam 400 munnies)

***Sorcerer:** F1-2, H4, R3, A2-4, PdF3-4; Vantagens: Armadura Extra (tudo, menos magia e armas mágicas), Deflexão, Magia Elemental; Desvantagens: Inculto*

***Twilight Thorn:** F4, H2, R3, A4, PdF3 (eletricidade); Escala Sugoi; Vantagens: Membros Elásticos, Reflexão, Armadura Extra (tudo, menos magia e armas mágicas); Desvantagens: Monstruoso, Modelo Especial, Ponto Fraco (apresenta alguns pontos vulneráveis em seus ataques, ficando em escala ningen quando atacado nessas áreas); Especial: O Twilight Thorn pode invocar 1d+3 dusks para lutar com ele. Caso todos sejam derrotados, ele pode invocar mais 1d+3 dusks três rodadas após a destruição do último do grupo anterior.*

A Organização XIII

Este misterioso grupo de 14 nobodies (a 14°, xion, aparecerá no vindouro game 358/2 Days, para Nintendo DS) poderosos possui um objetivo em comum: Se tornarem humanos completos novamente.

Eles apareceram pela primeira vez em Kingdom hearts: Chain of memories (na verdade, sua primeira aparição fora em Kingdom Hearts em sua versão Final Mix, com Xemnas encapuzado aparecendo pouco depois de Sora derrotar Riku em Hollow Bastion), e eram conhecidos simplesmente com A Organização, e apenas seis membros foram apresentados. Em Kingdom hearts II, os vilões voltam novamente, desta vez apresentando os membros restantes e um velho conhecido, Axel.

Como são nobodies, nenhum deles possui um coração, logo não possuem sentimentos. Embora tentem demonstrar alguma coisa, a sensação de vazio é tão forte que não conseguem desenvolver suas próprias emoções.

Por isso, seus objetivos são justamente terem um coração, para se tornarem completos de novo. E para tanto, eles precisam reabrir o Kingdom hearts.

Um fato misterioso ainda ronda os membros da organização: Por serem nobodies, eles teriam que possuir um heartless também, uma vez que o corpo se separou do coração, mas somente dois heartless apareceram até agora (o de Xemnas, que foi destruído por sora, Donald e Gofy, e o de Roxas, que é o próprio sora quando este retirou o próprio coração para salvar as princesas do coração). Não se sabe ainda o paradeiro dos outros heartless dos membros restantes da organização. Será que os membros sabem?

Origem

A origem da Organização XIII leva à Radiant Garden. Um grupo de cientistas, liderados por Ansem, o sábio, estava trabalhando em pesquisas relacionadas ao coração humano, visando entre outras coisas recuperar as memórias perdidas de seu principal aprendiz, Xehanort. Eles até mesmo construíram um imenso laboratório para a tal façanha (mais tarde, este laboratório viraria uma das primeiras fábricas de heartless conhecidas).

Quando ansem percebeu que estava cometendo um erro usando xehanort como cobaia (descobrindo as "superhabilidades" do aprendiz), ele decidiu parar as pesquisas. Porém seus aprendizes Braig, Dilan, Even, Aeleus e Lenzo, liderados por um ambicioso Xehanort, continuaram as perigosas pesquisas, prendendo Ansem.

Adotando o nome de seu mestre, xehanort continuou escrevendo as anotações de ansem, que estava preso em seu próprio castelo. Xehanort acabou descobrindo sobre os heartless, seres sem coração que se entregaram as trevas, e como quebrar as barreiras entre os mundos, permitindo a entrada dos heartless a eles.

Descobrindo tudo isso, e desejando alcançar a imortalidade, Xehanort realiza o perigoso experimento que o dividiria em um Heartless (tornando-se Ansem, o procurador das Sombras, e principal vilão de Kingdom Hearts I, responsável por possuir Riku e atormentá-lo dali em diante) e um Nobody, Xemnas, com os cinco aprendizes realizando o mesmo processo logo em seguida.

Assim, os seis primeiros membros da organização XIII se formaram, indo para um mundo próprio e banindo Ansem, o sábio,

para o reino do vácuo. Mais tarde, outros membros se uniriam a eles, incluindo o perigoso marluxia e roxas, o nobody de sora.

Características Importantes

Vestimenta

É fácil reconhecer um membro da organização XIII pela sua vestimenta: Uma capa preta que cobre o corpo inteiro. A capa se completa com um capuz, que cobre o rosto completamente através de um zíper próximo ao pescoço. Cada membro ajusta seu capuz da maneira que achar melhor.

Além dos membros da organização, riku (e o heartless de xehanort), o Rei Mickey e os moogles (!!!) possuem a indumentária da organização, que lhes foram entregues por DIZ. É desconhecido como DIZ conseguiu as vestimentas: Ao que parece o misterioso ser parece muito mais ligado à organização do que se imagina...

Ranking

Os membros da organização são organizados em números, na ordem em que chegaram à equipe. Exceto por Xemnas, que é o mais poderoso do grupo, o número II não é necessariamente mais forte que o XIII ou qualquer outra combinação: Cada membro da organização é importante à sua maneira, outros mais, outros menos.

Cada membro também possui um título, que geralmente apresentam a seus adversários quando mostram suas faces. Novamente, apenas Xemnas não possui um título específico, conhecido apenas como “O Superior”.

Cada membro também domina um elemento e possui uma arma diferente, tendo amplas habilidades sobre elas.

Os membros que formam a Organização XIII, em sua ordem de classificação e títulos, são (as fichas de personagem e históricos dos membros se encontram no final da descrição sobre a organização):

I. ***Xemnas, O Superior***. *Domina o elemento vácuo, e controla os nobodies sorcerers. Suas armas são as aerial blades;*
II. ***Chegar, O Franco Atirador***. *Domina o elemento espaço, e controla os nobodies snipers. Suas armas são as Gun Arrows;*
III. ***Xaldin, O Lanceiro da Tempestade***. *Domina o elemento ar, e controla os nobodies lancers. Usa como armas seis ginsu (um tipo de lança), que unidas transformam-se em um dragão;*
IV. ***Vexen, O Acadêmico Frio***. *Domina o elemento gelo e luta com o Freeze Pride, um escudo de gelo;*
V. ***Lexaeus, O Herói Silencioso***. *Domina o elemento terra e entra em combate com Centurion, uma Tomahawk (um tipo de machado) gigante;*

VI. ***Zexion, O Esquematizador Encapuzado****.* *Usa o elemento das ilusões e luta com um Lexicon (um termo grego para dicionário);*

VII. ***Saix, O Divino Lunar.*** *Domina o elemento lua, e controle os nobodies berserkers. Tem como arma uma Claymore (um tipo de espada);*

VIII. ***Axel, O Agitado Dançarino das Chamas.*** *Controla o elemento fogo, e comanda os nobodies assassins. Em combate, usa dois Chakrans flamejantes;*

IX. ***Demyx, O Menestrel Noturno.*** *Controla o elemento água, e tem domínio sobre os nobodies dancers. Usa uma sítara em combate;*

X. ***Luxord, O Apostador do Destino.*** *Controla o elemento tempo, e é líder dos nobodies gamblers. Usa alguns dados e cartas gigantes em combate.*

XI. ***Marluxia, O Assassino Gracioso.*** *Usa o elemento flores e uma luta com uma foice;*

XII. ***Larxene, A Ninfa Selvagem.*** *Usa o elemento relâmpago e usa facas em combate;*

XIII. ***Roxas, A Chave do Destino.*** *Usa a luz como elemento, comanda os nobody samurai, e luta com duas keyblades, a Oathkeeper e a Oblivion (que representam Kairi e Riku respectivamente);*

Diferenças entre eles e os Nobodies Normais

Está bem claro que os membros da Organização XIII são bem diferentes, e muito mais poderosos, que os nobodies comuns, a começar pela aparência. Como foi dito no início das descrições dos nobodies, quanto mais poderoso um nobody for, mais parecido com um humano em aparência ele será, o que deixa bem claro o poderio dos membros.

Outra diferença marcante são suas habilidades, que estão ligadas a um elemento, além de possuírem poderosas armas especiais. Também podem controlar alguns nobodies mais fracos, o que é bem claro em algum dos integrantes (xigbar controla os snipers, xaldin os lancers, demyx os dancers, e por aí vai).

Outra habilidade única dos membros é a habilidade de transitar entre os mundos, através do corredor das sombras. Eles conseguem transitar dessa forma normalmente, por não terem sentimentos, logo não tem medo.

Nomenclatura

Não sei se vocês já repararam, mas todos os integrantes da Organização XIII possuem um "X" em alguma sílaba de seus nomes. Isso faz parte do ritual de iniciação no grupo. Retirando-se o X, o nome do integrante é na verdade um anagrama do antigo nome da pessoa que originou o Nobody. Xemnas (cujo nome original é Ansem no momento em que se tornou um Nobody) é o criador deste ritual, que classifica o nobody como membro legítimo da organização.

São conhecidos os nomes verdadeiros dos seis primeiros membros, e do número XIII, respectivamente: Ansem (na verdade Xehanort, mas ele manteve seu nome assim), Braig, Dilan, Even, Aeleus, Lenzo e Sora. Por enquanto, ainda é desconhecida a origem dos outros membros da organização (e se manterão assim até que Tetsuya Nomura faça algo a respeito xD).

Fichas de personagens e Histórico

Xemnas: *F3, H4, R5, A3, PdF3, PVs: 35, PMs: 35; Escala Sugoi; Vantagens: Patrono (Organização XIII), Armadura Extra (tudo, menos Armas mágicas), Aceleração, Ataque Múltiplo, Magia Branca, Magia Negra, Pontos de Magia Extras X1, Pontos de Vida Extras X1; Desvantagens: Devoção (conseguir mais poder), Insano (megalomaníaco); Equi-*

pamento: Aerial Blades (arma especial, bônus mágico de +3 em força e espiritual).

Xemnas é o líder supremo da Organização XIII, sendo o primeiro nobody criado. O Superior é o resultado das experiências de xehanort, que quando se tornou um Heartless, deixou uma carcaça vazia. Esta carcaça vazia hoje comanda os membros da Organização XIII. Foi Xemnas quem criou praticamente todos os alicerces do grupo, incluindo o World That Never Was e o Castelo Oblivion, as duas bases de operações da organização. É respeitado como líder, comandando o grupo para seu objetivo final: Alcançar o Kingdom Hearts para conseguir mais poder.

Assim como Xehanort, Xemnas procura por mais poder, não se importando se perder alguns de seus membros (e de fato não se importou quando seus membros mais poderosos caíram). Para alcançar seus objetivos, ele e os outros membros da Organização estão usando a Keyblade de sora para coletar corações para o Kingdom Hearts artificial, e consegue facilmente manipular o garoto.

Somente o Rei Mickey e Riku sabem dos fatos, e estão planejando alguma forma de impedir o vilão antes que ele alcance seus objetivos, até mesmo não revelando seus objetivos a Sora, que ainda desconhece da existência de Xemnas. Será que eles conseguirão parar O Superior?

Em combate, Xemnas luta com suas aerial blades, duas lâminas poderosas, que combinadas com sua velocidade, o tornam quase imbatível em combate.

Ele também possui o elemento do vácuo, que combina a luz e as trevas, apesar do lado negro pulsar mais forte nele. Apesar de todo esse poder, O Superior luta apenas quando não tem escolha: quando está ocupado, usa seus sorcerers para lutar por ele.

Xigbar: *F2, H3, R4, A3, PdF5, PVs: 20, PMs: 20; Vantagens: Patrono (Organização XIII), Armadura Extra (tudo, menos Magia e Armas mágicas), Ataque Especial (PdF, preciso), Teleporte, Tiro carregável, Tiro múltiplo; Desvantagens: Devoção (se tornar um ser completo), Ponto Fraco (quando erra seu tiro carregável, fica vulnerável); Equipamento (Gun Arrow: Arma especial que oferece Bônus de +1 em Poder de Fogo, veloz e Tiro Longo).*

Xigbar é uma figura misteriosa. O Franco Atirador é o número II na organização, e veio do corpo do antigo cientista Braig. Ele apareceu pela primeira vez em Land Of Dragons, quando corrompeu um dragão, transformando-o em um heartless, e quase matou o imperador se não fosse à intervenção de sora. Sempre apóia Xemnas em suas decisões, apesar de manter certa relutância a respeito de certas atitudes do Superior.

Em combate, xigbar é um atirador perfeito, não errando quase nenhum de seus tiros. Por controlar o elemento do espaço, pode se teleportar para onde quiser, sendo quase impossível de ser atacado quando combina seu teleporte com seus ataques. Sua arma, a Gun Arrow, permite que ele atire com uma mira perfeita, além de acertar grandes distâncias sem o menor problema.

Xigbar tem a constante mania de dizer as coisas com “as if” (como se, em inglês), mas como fala pouco, e através de charadas, não chega a irritar (ainda) seus companheiros de grupo.

Xaldin: *F3, H5, R4, A4, PdF2, PVs: 30, PMs: 30; Vantagens: Patrono (Organização XIII), Armadura Extra (tudo, menos magia e Armas mágicas), Ataque múltiplo, Ataque especial (poderoso e perigoso), Elementalista (ar), Magia elemental, Vôo; Desvantagens: Devoção (se tornar um ser completo), Insano (paranóico); Equipamento: Ginsus X6 (arma especiais que oferecem bônus de +1 na FA cada, explosão elemental por ar, e juntas se transformam em um dragão que dá PdF6 à xaldin)*

O poderoso Lanceiro da Tempestade é o número III da Organização, e é um dos membros mais fortes do grupo, lutando com seis lanças ao mesmo tempo! Com certeza seu corpo original, Dilan, deve ter sido muito poderoso no passado...

Xaldin tem como objetivo principal, além de restaurar o kingdom hearts, transformar fera em um heartless, e conseqüentemente em um nobody. Para isso, ele vem atormentando a criatura para que ela possa se afastar das pessoas que ama, e assim entregar seu coração à escuridão. Ele está quase conseguindo, mas a intervenção de sora pode atrapalhar seus planos.

Como dito anteriormente, xaldin luta com suas seis lanças, as ginsus. Ele conta com seu elemento ar para dominar as lanças, assim como para desferir seus ataques mágicos e voar. Em momentos mais tensos, ele pode unir as lanças e transformá-las em um dragão enorme, que amplifica os poderes aéreos de xaldin. Talvez ele precise disso para acabar com fera, ou sora. Será que ele consegue?

Vexen: *F2, H3, R3, A3, PdF2, PVs: 25, PMs:25; Vantagens: Patrono (Organização XIII), Armadura Extra (tudo,menos Magia e Armas mágicas), Ataque especial (preciso), Elementalista (água), Magia Elemental, Perícia Ciências, Pontos de Vida Extras X1, Pontos de Magia Extras X1; Desvantagens: Devoção (derrotar os traidores da organização e se tornar completo), fetiche (seu escudo); Equipamento: Freeze Pride (arma especial que oferece deflexão, defensora e gélida [veja no capítulo 1]. Também permite que Vexen use qualquer magia gélida sem gastar pontos de magia, 3 vezes por dia).*

Vexen é o cientista da Organização XIII, e número IV na classificação. É conhecido como o acadêmico frio, e suas pesquisas foram de vital importância para o grupo, que puderam executar seu plano mestre mais tarde. Em combate, usa a Freeze Pride, um enorme escudo de gelo que o auxilia com as magias de mesmo elemento.

Ele, Lexaeus e Zexion, formaram uma espécie de parceira indiferente à organização. Os planos envolviam trazer riku e sora para escuridão, usando o Castelo Oblivion como isca. Porém seus planos se chocaram com os de Marluxia, que planejava tomar a liderança do grupo através de naminé e sora. Como Vexen se recusou a se aliar à marluxia, Axel, outro membro indiferente da Organização, matou vexen por ordens do Assassino Gracioso.

Lexaeus: *F5, H2, R4, A4, PdF0, PVs: 40, PMs: 20; Vantagens: Patrono (Organização XIII), Armadura Extra (tudo, menos Magia e Armas Mágicas), magia elemental, elementalista (terra), deflexão, ataque especial (poderoso), Vôo; Desvantagens: Devoção (se tornar um ser completo), inculto; Equipamento: Centurion (arma especial que oferece um Bônus de +3 em Força)*

Lexaeus, O Herói Silencioso, é o número V na Organização, sendo um dos membros fundadores. Originado de Aeleus, este nobody está trabalhando no esquema de Vexen e Zexion para manipular Riku, e depois sora. Em combate usa a Centurion, um imenso tomahawk que assim como outros membros da organização, amplifica os poderes elementais de lexaeus, que em seu caso é a terra.

Lexaeus tenta sempre manter tudo na linha, preservando as coisas do que jeito que estão. É muito sério, ainda mais do que membros como Saix. Não tolera erros, principalmente quando estes podem atrapalhar a linha de progressão dos objetivos do vilão.

O herói silencioso, ao tentar enfrentar riku para dominá-lo, acabou sendo derrotado. Como último recurso, tentou engolfar o portador da keyblade com uma onda de escuridão, porém sem sucesso, e acabou morrendo.

Zexion: *F1, H4, R3, A3, PdF1, PVs: 15, PMs: 25; Vantagens: Patrono (Organização XIII), Armadura Extra (tudo, menos Magia e Armas mágicas), Área de Batalha (pode lançar suas magias por metade dos pontos, além de ter a vantagem vôo), Magia Branca, Pontos de Magia Extras X1, Perícia Manipulação; Desvantagens: Devoção (se tornar um ser completo), Fetiche (lexicon); Equipamento: Lexicon (item especial, que permite a Zexion "copiar" a habilidade de um inimigo durante o combate. A habilidade em questão pode ser uma vantagem ou magia, mas ele deve ver o alvo usando suas habilidades, para que o lexicon absorva para si)*

Zexion é o membro VI da organização, e sem dúvida o mais ardiloso. Ele quase nunca luta, preferindo usar de outros métodos para acabar com seus inimigos. Por isso, é o mais asqueroso de toda a Organização. Seu corpo original, Lenzo, foi quem persuadiu Xehanort a continuar as pesquisas de ansem, e logo depois bani-lo para o Reino do Vácuo.

Agora aliado a Vexen e Lexaeus, ele auxilia os dois com seu conhecimento, e ainda espera para trazer riku para si, e de tão obcecado, criou uma réplica do rapaz com a ajuda do Acadêmico Frio.

Tal atitude não o fez perceber que a réplica acreditava ser o verdadeiro riku, e começou a agir como o original. Zexion acabou perdendo o controle sobre sua criação. Manipulado por Axel, a réplica matou seu criador, absorvendo sua energia vital para si.

Em combate, Zexion utiliza o Lexicon, um imenso livro que o permite copiar a habilidade de seus inimigos, além de transportá-los para outra dimensão, onde pode voar e usar suas magias de ilusão com mais facilidade.

Saix: *F4, H3, R3, A2, PdF0, PVs: 25, PMs: 15; Vantagens: Patrono (Organização XIII), Armadura Extra (tudo, menos Magia e Armas Mágicas), Ataque Especial (perigoso), Perícia manipulação; Desvantagens: Devoção (se tornar um ser completo), Fúria; Equipamento: Claymore (Arma especial que oferece um Bônus de +2 quando Saix está em fúria. Quando outro a empunha, se torna uma arma maldita, oferecendo a característica raivosa e antivida)*

Líder dos nobody berserkers, O Divino Lunar, como é conhecido, é um ser frio e melancólico. Assim como Xemnas, Saix não se importa se outros membros da organização caiam, mas ao contrário do Superior, procura ser uma pessoa completa.

Dentre todos os membros da organização, saix é um dos exemplos máximos do que é um nobody, e embora não tenha um coração, sabe perfeitamente como machucar um.

Saix é um dos membros remanescentes da rebelião de Marluxia no Castelo Oblivion. Ele, assim como os outros membros restantes, está manipulando sora para que o garoto use a keyblade para levar mais corações para o kingdom hearts do grupo. Para fazer com que sora continue com o plano, ele pede a Axel que seqüestre Kairi, que estava em Twilight Town, justamente por fugir de Axel. Atualmente, O Divino Lunar está no Castle That Never Was, só aguardando a conclusão dos planos da Organização.

Em combate, saix é uma máquina destruição. Sua fúria de batalha, combinada com uma imensa e poderosa claymore, o tornam um ser imbatível. Além disso, saix conta com seu exército de nobodies, que possuem praticamente as mesmas habilidades que as dele.

Axel: *F3, H3, R2, A2, PdF3, PVs: 20, PMs:20; Vantagens: Patrono (Organização XIII), Armadura Extra (tudo, menos Magia e Armas Mágicas), Aceleração, Aliado (Axel), Ataque Especial (preciso), Ataque Múltiplo, Elementalista (fogo), Magia Elemental, Pontos de Vida Extras X1, Pontos de Magia Extras X1; Desvantagens: Devoção (se tornar um ser completo), Código de Honra (do combate); Equipamento: Chakrans (armas especiais que oferecem um bônus de +1 cada em Força, veloz e flamejante)*

Axel é um dos membros com os objetivos mais misteriosos na Organização. Ao que parece, ele não está de lado nenhum nas intrigas do grupo, seja Marluxia, Vexen ou Xemnas. Como ele mesmo diz, “Eu estou do lado da Organização”. O único a quem ele fez uma parceria, que depois se transformaria em uma amizade (algo impossível para um nobody), é roxas.

Os dois se tornaram grandes amigos, e quando o garoto abandonou o grupo, ele se enfureceu profundamente, e começou a tomar atitudes mais agressivas pela Organização.

Em combate, Axel luta com dois chakrams, maximizado com seus poderes flamejantes. Não é do tipo que se rende em combate, indo até onde sua força puder levá-lo.

Atualmente, Axel está em uma busca secreta por Roxas, há muito tempo desaparecido, além de cumprir suas obrigações como membro da Organização XIII, seqüestrando Kairi para Saix, além de outras missões ordenadas pelo próprio Xemnas.

Demyx: *F2, H3, R3, A4, PdF4, PVs: 25, PMs: 25; Vantagens: Patrono (Organização XIII), Armadura Extra (tudo, menos Magia e Armas Mágicas), Ataque Especial (amplo), Elementalista (Água), Magia Elemental, Pontos de Vida Extras X1, Pontos de Magia Extras X1, Perícia Artes; Desvantagens: Devoção (se tornar um ser completo), Vulnerabilidade (fogo); Equipamento: Citará (Equipamento especial que oferece +1 em teste de Artes, explosão elemental por água, e pode usar magias do*

elemento água sem gastar pontos de magia, 3 vezes por dia)

Número IX na Organização, O Menestrel Noturno tem pouca influência no grupo, unicamente seguindo as ordens que lhe foram mandadas. Ele lidera os dancers, aos quais controla através de sua sítara, instrumento musical que também usa como arma para amplificar seus poderes elementais da água.

Apesar de seu poderio, é um tanto covarde, preferindo afugentar seus inimigos com suas músicas e nobodies. É bem cômico também.

Há algum tempo, demyx havia roubado a estátua do Coliseu do Olímpo, como parte dos planos da Organização (qual exatamente permanece em mistério). Ele até tentou uma parceria com Hades, mas não obteve sucesso.

Atualmente, ele segue com os outros membros remanescentes no plano do Kingdom hearts, liderando parte de suas tropas contra sora e seus amigos em Hollow Bastion.

Luxord: *F2, H3, R3, A2, PdF3, PVs: 15, PMs: 15; Vantagens: Patrono (Organização XIII), Armadura Extra (tudo, menos Magia e Armas Mágicas), Jogos (de esportes), Área de Batalha (Especial, veja adiante); Desvantagens: Devoção (se tornar um ser completo), Ponto Fraco (não luta diretamente em combate); Especial: Luxord possui uma habilidade única em sua Área de Batalha, ligado ao seu elemento (tempo). Gastando custo normal em PMs exigido para ativar a Área de Batalha, Luxord pode parar o tempo, "transportando" todos na área para uma realidade própria, onde o tempo corre da maneira que o Apostador do Destino quer. Aqui, ele executa seu perigoso poder: Seus jogos de dados e cartas, da mesma forma que os nobodies gamblers, porém com uma característica única. Caso seus números não saiam, a vitória será dele, e imediatamente seus Pontos de Vida cairão para o estado de Perto da Morte. Caso perca uma segunda vez, seus pontos de vida irão para 0.*

Comandante dos gamblers, O Apostador do Destino Luxord é o membro X da Organização. Seu sotaque rebuscado e humor sarcástico fazem dele um sujeito "bom vivant", apesar de não ter sentimento algum.

Com o elemento tempo, ele faz seus adversários participarem de seus jogos de cartas e dados, com sérias conseqüências para aqueles que perdem para ele. Luxord ama jogos, e os que vencem seus desafios são considerados dignos de honra para ele.

Sua área de atuação é em Port Royal, onde faz experiências com o amaldiçoado tesouro asteca para conseguir mais corações, fazendo a maldição de Jack Sparrow voltar. Para garantir que ele não causasse problema, Luxord criou um heartless com a maldição do Pérola Negra, e assim impedir o capitão do Interceptor de reverter sua maldição. Sora foi para Port Royal para ajudar Jack, mas ainda não se sabe o destino dos dois.

Marluxia: *F4, H3, R5, A3, PdF1, PVs: 25, PMs: 25; Vantagens: Patrono (Organização XIII), Armadura Extra (tudo, menos Magia e Armas Mágicas), Ataque Especial (amplo), Teleporte, Separação; Desvantagens: Devoção (tomar a liderança da Organização, e se tornar um ser completo), Insano (megalomaníaco); Equipamento: Foice Mágica (Arma especial que dá um bônus de +1 em Força, melhora em +2 a FA no Ataque Especial. Além disso, permite a marluxia usar as magias Arma de Alihanna e Armadura de Alihanna sem gastar pontos de magia, 3 vezes por dia)*

Marluxia é o membro XI da organização, e cabeça da rebelião no Castelo Oblivion, junto com Larxene. Com seu poder amplo sobre a natureza, o Assassino Gracioso poderia ter sido um dos membros mais fortes dentro da organização, mas sua sede de poder foi maior que a razão, e acabou perdendo o controle de si.

Seu plano era simples: Usando o castelo como cativeiro para sora, e naminé como refém para alterar as lembranças do garoto, Marluxia pretendia usar a keyblade de Sora para tomar a liderança da Organização. Mas uma série de eventos falhos, como a intervenção de Vexen e seu grupo, a morte de Larxene (e a aparente morte de Axel) e a fuga de naminé, o assassino decidiu enfrentar Sora diretamente, e forçá-lo a trabalhar para ele.

A batalha foi épica, com marluxia se transformando em uma forma de anjo e controlando praticamente o castelo inteiro para derrotar o portador da keyblade, mas com a ajuda de Goofy

e Donald, Sora derrubou definitivamente o Assassino Gracioso.

Larxene: *F2, H4, R3, A3, PdF3, PVs: 25, PMs: 25; Vantagens: Patrono (Organização XIII), Armadura Extra (tudo, menos Magia e Armas Mágicas), Aceleração, Elementalista (ar), Magia Elemental, Separação; Desvantagens: Devoção (se tornar um ser completo), Vulnerabilidade (Químico: Água); Equipamento: facas de trovão (Arma especial atordoante, Tiro Longo, e elétrica)*

A sarcástica e cruel Ninfa Selvagem é a número XII na organização, e conspira com Marluxia para tomar o grupo. Ela luta de uma maneira muito parecida com uma Ninja, usando suas facas encantadas com seu elemento trovão para atordoar, e logo depois acabar friamente com seus adversários.

Larxene estava ao lado de Marluxia em seu plano. É ela quem apresenta Axel ao assassino, e este ganha a confiança dos dois quando mata Vexen para que este não estrague os planos do grupo. Porém a ninja só percebeu seu erro quando pediu ao dançarino das chamas para cuidar de naminé, e permitindo a garota fugir. Furiosa, ela decide matar sora e a réplica de riku (que estava com o garoto) com suas próprias mãos. Naminé ainda tenta impedi-la, mas é nocauteada e jogada longe. Tal atitude fez com que sora ficasse cheio de raiva, e derrotou larxene de uma vez por todas.

Roxas: *F2, H3, R2, A2, PdF1, PVs: 20, PMs: 10; Vantagens: Patrono (Organização XIII), Armadura Extra (tudo, menos Magia e Armas Mágicas), Aceleração, Ataque Múltiplo, Aliado (axel), Energia Extra I, Magia Branca, Pontos de Vida Extras X1; Desvantagens: Devoção (se tornar um ser completo), Código de Honra (da honestidade); Equipamento: Keyblades X2 (Oathkeeper e Oblivion. Veja no capítulo 1 os benefícios oferecidos pelas duas Keyblades).*

Roxas foi o último membro da Organização XIII a entrar, e provou ser valioso ao grupo por conseguir manipular não uma, mas duas Keyblades! Com isso, ele poderia acabar com os heartless (que ainda eram inimigos dos nobodies) sem problemas. A Chave do Destino, porém, tinha uma única falha, que acabaria com sua não-existência:

Ele possuía emoções verdadeiras, algo impossível para um nobody. O mistério por trás disto levava somente a uma pessoa, a quem roxas decidiu procurar depois que saiu da organização para conseguir respostas: Sora. Roxas era o nobody de sora, nascido na Twilight Town quando o portador de keyblade sacrificou seu coração para salvar Kairi e as outras princesas do coração. Por isso também domina o elemento luz, por que veio do guerreiro do reino da luz.

Aos poucos desenvolvendo suas habilidades com a Keyblade, roxas tinha muitas dúvidas a respeito de sua origem e objetivos, sendo confortado e apoiado por Axel, que seria um de seus melhores amigos.

Ele ajudou a organização no plano de restaurar o kingdom hearts, comandando seus nobodies samurai, e derrotando os heartless com a keyblade. Porém um tempo depois, ele decidiu deixar o grupo para achar sora, para que o garoto respondesse suas perguntas. Axel tentou impedi-lo, mas foi em vão.

Atualmente, roxas está desaparecido. Quando tentou fugir do mundo da organização, foi atacado por uma horda de heartless (por ele ser um portador da keyblade, roxas é constantemente atacado pelas criaturas), e desde então sumiu. Acredita-se que ele foi levado pelo misterioso DIZ, mas não é certo ainda.

Naminé: *F1, H2, R2, A1, PdF0, PVs: 10, PMs: 20; Vantagens: Armadura Extra (tudo, menos Magia e Armas Mágicas), Aparência Inofensiva, Arena (Castelo Oblivion), Elementalista (espírito), Magia Elemental, Pontos de Magia Extras X1, Telepatia; Desvantagens: Código de Honra (da honestidade e da gratidão), Restrição de Poder (comum; não pode usar seu poder contra Nobodies com resistência maior ou igual a dela); Especial: Além das habilidades oferecidas por Telepatia, Naminé pode controlar a memória das pessoas, mais precisamente de sora e todos aqueles à sua volta. Em regras, ela gasta 3PM por criatura para alterar quaisquer memórias que possa ver. O alvo pode fazer um teste de Resistência, exceto em situações em que é considerado indefeso ou surpreso.*

Naminé é um tipo especial e único de nobody. Seus misteriosos poderes de manipula-

ção das memórias fazem dela uma "bruxa", como DiZ a chama. Embora não faça parte da organização, durante muito tempo ela estava com o grupo, mais como refém do que como aliada.

Ela foi mantida assim por Marluxia e Larxene, para que ela pudesse manipular as memórias de sora e seus amigos e fazendo com que trabalhasse para o Assassino Gracioso e assim tomar o poder na organização.

Mas por que naminé é um nobody especial? A resposta é bem simples: a garota manipuladora de memórias foi originada do coração de kairi e do corpo e alma de sora, na mesma situação em que Roxas nasceu. Isso explicaria seu afeto por sora e o poder de manipular suas lembranças, levando a outro ponto: Assim como Roxas, naminé possui emoções verdadeiras, como é mostrado pela sua melancolia e pelo medo de perder sora.

Com a derrota de Marluxia, sora e naminé finalmente se encontram, e toda a história no castelo é revelada. Para restaurar as memórias do portador da keyblade, ela o põe junto com seus amigos em um sono profundo para restaurar as lembranças do garoto. Ela também oferece esta escolha a riku, para selar a escuridão em seu coração, mas o garoto recusa, decidindo acabar com a escuridão sozinho.

Atualmente, naminé está com DiZ e riku na Twilight town, em um laboratório onde podem se esconder da organização, e monitorar o andamento das lembranças de sora.

Outra peculiaridade sobre naminé é revelada mais tarde: assim como roxas (de novo?), ela é capaz de manipular a keyblade. O motivo seria por ela ser um nobody de kairi, que também pode usar uma keyblade, ou por ter nascido através de sora, outro usuário da arma (e seria da mesma forma como roxas). Até agora, naminé não ceu nos games usando a arma (mas nada impede que ela use nesta adaptação, certo?).

DiZ: *Veja sua ficha em Ansem, o Sábio no capítulo 3.*

DiZ, ou Darkness in Zero, é um misterioso ser cuja primeira aparição é no Castelo Oblivion, ajudando Riku a controlar a escuridão dentro de si, oferecendo ao atormentado garoto a chance de enfrentar Ansem, ou melhor, o Heartless de Xehanort. Ele também auxilia o Rei Mickey no Castelo, e o camundongo parece conhecer a estranha figura...

Desde então, ele junto ao próprio Riku e Naminé, vão aos poucos restaurando as memórias de Sora, tentando trazer Roxas de volta para "completar" o portador da keyblade, e seguir com seus planos de destruição da Organização XIII.

DiZ é um ser assombroso. Seu conhecimento profundo tanto sobre os heartless como os nobody surpreendem aqueles que sabem tão pouco, e seus poderes tanto sobre a luz como a escuridão o fazem um adversário difícil.

Mas afinal, quem é DiZ? A resposta pode ser tão simples quanto parece. Ele é Ansem, o Sábio, o antigo líder de Radiant Garden e professor de Xehanort e dos cientistas que dariam origem a Organização XIII! Exilado por seus antigos aprendizes no Reino do Nada, Ansem jurou vingança a todos os membros, não hesitando em manipular ou coagir outras pessoas para isso, como fez com Naminé e Roxas.

Ansem encontrou seu destino ao revelar sua face como DiZ para Sora, Riku, o Rei Mickey e todos os outros que estavam no Castelo que nunca foi, ao ver que a vingança não era a melhor maneira de resolver seus problemas, graças ao empenho de Riku em ajudar Sora.

Usando suas últimas forças para impedir que uma máquina que fabricava Heartless no castelo explodisse, gerando dezenas de criaturas, Ansem agradece a todos por terem lhe aberto os olhos, explodindo junto com a máquina.

Especial: *Todos os membros mostrados na coluna ranking que controlam nobodies, podem invocar 2d6 deles gastando 4PMs, e só podem invocar de novo quando o último for derrotado.*

Os Mundos dos Nobodies

Os mundos que servem de base para a Organização XIII, e para os nobodies em geral, estão localizados no Reino do Nada, por não terem um coração que possa escolher entre o bem ou o mal. Os mundos conhecidos dos nobodies são:

Este castelo é uma das bases da Organização XIII, encontrada por Xemnas e transformada em um imenso centro de pesquisas sobre as memórias (uma vez que eles não possuem corações, os nobodies só formam uma personalidade, ou sentimentos, quando entram em contato com suas antigas memórias). O local é formado por 13 andares, controlados por Marluxia e Larxene, e 12 andares abaixo do castelo, comandados por Vexen, Zexion e Lexaeus, dando um total de 25 andares.

O local virou um centro nervoso das pesquisas sobre memórias quando naminé chegou ao castelo, e foi seqüestrada por Marluxia e Larxene como parte do plano para tomar a Organização. O grupo de Vexen, no subsolo, apenas trama para impedir que o Assassino Gracioso e a Ninfa Selvagem tomem o grupo. E a súbita chegada de Sora e Riku vai causar uma tremenda confusão para os dois lados...

Secretamente, outra pesquisa está sendo feita no castelo, orquestrada por Xenmas, e somente Xigbar, Xaldin e Zexion sabem: O Superior procura o pilar do amanhecer, onde estaria a armadura de seus "amigos". Não se sabe ao certo o que significa, e Xemnas permanece em extremo sigilo sobre o assunto.

Twilight Town

Maiores detalhes no capítulo 3 – Os Mundos. Aqui é o lar de roxas e de boa parte dos nobodies comuns, que causam bastantes problemas a este mundo.

The World That Never Was (O mundo que Nunca foi)

Aqui se encontra a base principal da Organização XIII. Não se sabe se este mundo é natural ou se foi criado artificialmente por Xemnas como casa para os nobodies, mas o local tem suas próprias características e peculiaridades, começando pela aparência do local em si: Este mundo está sempre de noite, com uma lua bem diferen-

te, em forma de coração (na verdade, a "lua" é o Kingdom Hearts, mas ainda não está completo).

As áreas conhecidas deste mundo são a **Cidade Negra**, infestada de heartless e nobodies em suas avenidas, becos e construções. A Organização não fica aqui, passando pelo local apenas quando voltam de suas missões. E o **Castelo que nunca foi**, a verdadeira base da Organização XIII.

O Castelo que Nunca foi: Este é o quartel-general da Organização XIII. Gigantesco tanto por fora, como por dentro, o castelo é uma construção magnífica, entrando em contraste com o mundo: Um castelo inteiramente branco em um mundo de completa escuridão.

As áreas de destaque dentro do castelo ficam para as seguintes, lembrando que o castelo pode ter muito mais áreas, ocultas ou não: **Chamado do Nada**, a imensa entrada do castelo, e a única acessível para não-membros da organização. Constitui de uma imensa ponte e um corredor de mesmo tamanho, lotado de nobodies no caso de invasão; **A Prisão sem Som,** localizada nos "porões" do castelo. Nestas masmorras brancas

como neve, ficam os ocasionais prisioneiros da organização, embora a maior parte do tempo elas não fiquem como cativos; **A Vista do Crepúsculo**, a imensa escadaria (caramba, tudo é imenso por aqui?!) do castelo que conecta para outras áreas do castelo; **O Hall das Melodias Vazias**, um largo salão onde alguns membros costumam treinar suas técnicas; Algumas escadarias depois, e estamos na sala conhecida como **Prova de Existência**, local onde os membros da organização colocam uma espécie da lápide, encravando nelas seu título e a arma. Não há lápides nem para Xemnas, nem para Xion.

Membros que morreram na organização ficam marcados com uma luz vermelha em suas lápides, além de estarem danificadas, enquanto membros ativos são marcados com azul. Acredita-se que a sala foi construída como prova de que a Organização XIII existiu, e sempre existirá; Passando por esta sala, encontramos a **Aproximação do fim**, passagem que leva à torre de Xemnas; **A Passagem da Ruína e da Criação**, o maior local do castelo, com escadarias invisíveis e plataformas voadoras; **O Grande Altar**, um imenso salão onde Xemnas observa a criação do Kingdom hearts; e Por fim, **Onde Nada Chega**, o local onde os membros da organização discutem sobre seus planos e missões. Constitui-se de uma sala totalmente branca, com treze tronos marcados com o emblema dos nobodies, cada um de uma altura diferente (para mostrar a importância e influência de cada membro no grupo), reservados especialmente para cada membro.

Maleficent e Pete planejam tomar o castelo, mas é desconhecido se eles conseguem ou não, uma vez que os dois decidem ajudar Sora e companhia quando estes invadem o mundo da organização, enfrentando uma ca horda de Heartless.

Apendice: Regras Alternativas

Magia

Em Kingdom Hearts, as magias podem ser aprimoradas conforme o personagem evolui. Por isso, como regra opcional, cada magia é como se fosse uma característica, semelhante ao antigo sistema de magias do Manual Turbo. Existem os seguintes caminhos: Aero, Blizzaga, Escuridão, Firaga, Magnet, Reflect e Stop.

Aero: funciona como Armadura Mágica, porém o valor máximo de PMs que você pode gastar é igual ao seu valor de Aero, e com aumento de +1 em A para cada PM gasto. Exemplo: um personagem com Aero 3 pode gastar até 3 PMs para ter +3 em sua Armadura.

Blizzaga, Firaga e Thundaga: funcionam como Ataque Mágico, porém causando dano, respectivamente, por água, fogo e eletricidade. O máximo de PMs que você pode gastar em um ataque é igual ao valor que você possui em cada caminho. Exemplo: um personagem com Thundaga 2 pode gastar até 2 PMs para atacar com FA=2+H+1d.

Magnet: como a nova magia vista acima, porém com alcance e o dano aumentados a cada 2 pontos em Magnet (com o máximo de 3d e 100m² com Magnet 5).

Reflect: funciona como Aero, porém com a diferença de que o resultado da FD volta para o atacante como um ataque. Exemplo: uma FD 10 gerada por essa magia ataca logo em seguida com FA10.

Stop: funciona como Blizzaga, porém o ataque gerado é não-elemental, e caso o ataque acerte não causará dano, mas o alvo será considerado paralisado e indefeso por 2 turnos. Ao contrário da magia paralisia, essa não é cancelada caso o alvo sofra dano.

Escuridão: um caminho perigoso e duvidoso, usado principalmente por vilões que se entregam às trevas. Esse caminho produz os mesmos efeitos de Blizzaga (porém obviamente com o dano baseado em Trevas) e Aero, porém não pode ser obtido durante a criação de personagem, apenas em campanha, após um teste escolhido pelo mestre onde o personagem não deve se deixar corromper pela escuridão. Caso passe, irá adquirir o caminho, mas em caso de falha irá tornar-se maligno, virando um PdM.

As magias Lacrar e Abrir Rotas se tornam habilidades da Keyblade, sem a necessidade de se aprender ou evoluir.

A clássica aventura de Sora, Mickey, Donald e outros personagens clássicos da Disney e Final Fantasy agora nas suas mesas de RPG! Para utilizar este livro, é necessário o Manual 3d&T Alpha

© Tetsuya Nomura

Infinitum
Editora Virtual